

Астральные царства

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Александр Фрид, Питер Шефер, Малкольм Шеппард и Джон Снид

Разработчик: Этан Скемп

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Питер Бергтинг, Брайан Лебланк, Винс Локк, “Imaginary Friends Studios”, Кинг Монк, “Rub-A-Duck”, Зид, “YJL”, “Scabrouspencil”, Чже, Джилл Секорд, Гэри Гастонни

Передняя обложка: Майкл Райан

Глава первая:

Ваяние грёз

Пробуждение открывает глазам человека мир бесконечных возможностей. Метафорически этот мир можно уподобить цветку с десятью тысячами лепестков – где каждый лепесток скрывает новую возможность. И тем не менее, существуют миллиарды других миров, выходящих далеко за пределы материальной действительности. Некоторые из них служат удивительными отражениями Земли. Другие не имеют с Землёй ничего общего. Но что прекраснее всего, в самых дальних мирах, в отличие от самой Земли, Ложь не имеет своей силы. Она не может погасить заложенный в человека потенциал, ибо эти миры не скованы физическими законами.

Увы, это не касается большинства царств, в которые Пробуждённые попадают в начале астрального путешествия. Когда маг оказывается в душе смертного или коллективном сознании человечества, его ждёт мучительное противостояние Парадоксу и Лжи. Более того, по мнению многих магов, астральные царства соприкасаются с Бездной даже сильнее, чем материальный мир. Астральные путешествия могут наделить мага великой мудростью – однако не следует полагать, что эти путешествия будут лёгкими и безопасными.

Известное утверждение, что в каждом человеке сокрыта вселенная, для Пробуждённых звучит вовсе не фигурально. В душе любого живого существа можно найти неслыханные богатства и знания. И этого достаточно, чтобы маги веками совершали бесчисленные путешествия в царства духа и разума.

К счастью для магов – и к немалому их удивлению, – большинство заклинаний работают в астральных царствах так же, как и в физическом мире. Например, заклинание, которое должно было продлиться до окончания сцены, всё так же будет длиться до конца сцены в астральном мире – даже если в земной реальности за это время пройдёт пять секунд (или, напротив, часов).

Как правило, магию, сотворённую в одном из подобных миров, невозможно почувствовать и отследить из мира физического. С другой стороны, было бы непростительным преувеличением – если даже не преступлением – заявить, что сотворение заклинаний в астральных царствах неспособно повлиять на физический мир.

Колдун, промывающий мозги обитателям Теменоса и внушающий им ненависть к той или иной социальной группе, способен действительно породить ненависть в царстве плоти и крови. Маг, решающий разногласия в коллективной душе человечества, действительно изменяет отношения между людьми. Неудивительно, что порой маги бывают вынуждены отправиться в астральное путешествие не потому, что хотят этого сами, а потому что знают, что в аналогичное путешествие отправился психопат, расист или убийца. Если не остановить злодея, скоро всё человечество может почувствовать разрушительное влияние его магии.

Арканы в астральных мирах

Как отмечалось выше, большинство заклинаний работают в астральных царствах так же, как и в физическом мире. Тем не менее, стоит учитывать, что они чаще всего работают *метафорически*. Например, некроманту будет достаточно трудно найти в чужом внутреннем мире труп, а Тирсус может и не найти в нём духов. Однако в метафорическом смысле души многих людей, как и магов, наполнены воспоминаниями о смерти, трупах или чудовищах. Таким образом, заклинания Смерти всё ещё могут подействовать на метафорические “тела” во внутреннем мире, даже если это и не позволит магу оживить зомби и затем вытащить его в физический мир.

По большому счёту, единственное, что следует держать в уме при сотворении магии в астральном мире, заключается в сильном влиянии самого астрального царства на характер

заклинаний. Если маг проникает в собственное воспоминание о детском страхе перед грозой, ему будет легче усилить молнии и гром, чем успокоить разбушевавшуюся природу. Если он видит картины смерти, ему будет легче творить заклинания одноимённой Арканы, чем неуместной здесь Жизни.

Кроме того, многие заклинания всё ещё действуют на физическое тело мага. Если колдун пытается вылечить своё астральное тело при помощи заклинаний Жизни, скорее всего, он затянет раны своей материальной оболочки, однако не сможет повлиять на эфемерную плоть, в которой он находится сейчас.

Другие странники

В астральные царства способны проникать не только маги. Помните об этом – точно так же, как об этом помнят об этом сами Пробуждённые. В сущности, некоторые из них разрабатывают специальные заклинания именно для того, чтобы оградить себя от опасностей, связанных с появлением таких неожиданных “попутчиков”.

Хотя эта книга рассматривает влияние астральных царств непосредственно на магию Пробуждённых, ничто не мешает вам адаптировать эти правила под другие сеттинги Мира Тьмы. Тем не менее, помните о том, что Тень, Сумрак и другие параллельные миры, обладающие огромным значением для многих обитателей Мира Тьмы, существуют далеко не во всех астральных царствах.

Парадокс

Как уже говорилось, многие из астральных царств – в первую очередь Онейрой – находятся под воздействием Лжи. Тем не менее, в этих царствах гораздо чаще попадаются создания, знающие о существовании магии. Таким образом, Пробуждённому следует помнить об угрозе Парадокса, однако он может обнаружить, что в отдельных мирах практически нет простых смертных. В таких реальностях абсолютно ничто не мешает магу творить заклинания так, как если бы Парадокса в них не существовало вообще.

Отдельно стоит упомянуть царства Теменоса, которые лишены Парадокса, однако населяющие их души смертных всё ещё подвержены Неверию.

Онейрой

Внутренний мир человека называется Онейросом. Множество таких миров терминологически именуются греческим существительным Онейрой.

Когда маг приступает к астральному путешествию, первым делом он попадает в свой личный Онейрос. Оттуда он сможет переходить уже в Онейрой других людей.

Сразу следует уточнить, что смертные всё ещё блокируют заклинания мага Неверием – однако поскольку они не видят заклинания и не до конца осознают их реальность, феномен Неверия в чудом Онейросе действует медленнее. Проверки Решительности + Самообладания при Неверии проходят со штрафом -3. Таким образом, в большинстве случаев заклинания выполняют свою функцию и прекращают действовать ещё до того, как смертному удаётся их заблокировать и рассеять. Само собой, если маг возьмёт в астральное путешествие Спящего, тот станет уже полноценным свидетелем, а значит – будет влиять на его заклинания по обычным правилам.

Ещё одной положительной стороной путешествия по Онейрой может стать то обстоятельство, что смертные, в глубине души верящие в существование магии или чудовищ, не вызывают Неверие вообще.

С другой стороны, магу, решившему заглянуть в сознание Истребителя, следует подготовиться к особенно сильному противодействию. Многие заклинания в таком Онейросе получают огромный штраф и вызывают особенно сильный Парадокс.

Царства Теменоса

Как уже говорилось, в Теменосе практически никогда не существует Парадокса. Исключениями могут стать только царства, построенные на идеях предельного скептицизма и материализма.

Анима Мунди

Царство грёз знает о существовании магии. Практически ничто не мешает Пробуждённому творить в этой реальности любые заклинания, которые он хочет увидеть в действии.

Уникальные модификаторы

Каждая область астрального мира полностью уникальна. Задача Рассказчика состоит в том, чтобы определить несколько черт текущей локации (или целого мира), которые особенно сильно влияют на магию Пробуждённых. Определитесь с модификаторами Неверия и Парадокса. Кроме того, запишите где-нибудь бонусы или штрафы к сотворению заклинаний определённой Арканы. Наконец, решите, существует ли в текущей реальности Сумрак и Тень.

Например, Онейрос смертного может выглядеть так:

Даррен – студент колледжа. Он старателен и трудолюбив. Даррен увлекается антропологией. Его отец не доверял современной науке и на старости лет ударился в изучение алхимии, которое привело к его банкротству. Основные места его Онейроса связаны с точками археологических раскопок, которые он изучает в последнее время.

Парадокс: +2

Неверие: 2

Тени и Сумрака *нет*.

Материя: –1 (+3). Даррен ненавидит алхимические увлечения своего отца, что затрудняет использование заклинаний Материи (-1). С другой стороны, в его душе есть один крохотный уголок, в котором Даррен *желает*, чтобы его отец оказался прав насчёт существования действующих алхимических формул. В этом месте Материя получает значительный бонус +3.

Время: +1. Антропология представляется Даррену способом изучить историю человечества, начиная с её конца.

Новые заклинания

Поддержание тела (Жизнь ••••)

Как правило, магам трудно проводить длительные путешествия по астральным царствам, поскольку из тело в материальном мире нуждается в пище, воде и уходе. Это заклинание создано специально для устранения этого затруднения.

Действие: продолжительное

Длительность: ограничено желанием мага

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Для сотворения этого заклинания маг должен набрать сумму успехов, равную числу дней, на протяжении которых его тело не будет испытывать никаких физических нужд. Это заклинание может стать основной для любопытного сюжетного эпизода: например, что если во время путешествия по астральному миру персонаж понимает, что на какое-то время его физическому телу понадобился *кислород*? Безусловно, заклинание обеспечило его лёгким воздухом и угроза миновала. Но что произошло в физическом мире?

Мистагоги Мистериума называют это заклинание **Насыщением хищной души** (Выносливость + Атлетика + Жизнь).

Астральное приглашение (Разум ●●)

Маг выбирает от одного до нескольких спутников, которых он хочет взять с собой в астральное путешествие. Спутники должны погрузиться в астральный мир по обычным правилам (пройдя длительную проверку Медитации), однако они окажутся в том же месте, в котором начнёт своё путешествие отправитель приглашения.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Заклинание действует на всех, кого физическое тело мага касается в настоящий момент.

Мистериум называет это заклинание **Астральной экспедицией** (Решительность + Эмпатия + Разум).

Астральный вход (Разум ●●)

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг назначает бонус, который будут получать любые маги, желающие попасть в текущую локацию астрального мира. При сотворении заклинания он должен набрать равнозначную сумму успехов.

Свободный совет называет это заклинание **Посадочными огнями** (Интеллект + Выживание + Разум).

Стражи вуали разработали похожую формулу, но проходят проверку Интеллекта + Знания улиц + Разума. Чаще всего они используют это заклятье для организации засад на доверчивых путешественников.

Отвлекающий манёвр (Разум ●●)

Действие: мгновенное; из броска вычитается Решительность жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Жертва утрачивает один дайс из любых проверок, требующих сосредоточения, будь это медитация, проведение исследования или сотворение сложного заклинания. Кроме того, при выполнении продолжительных действий Рассказчик может потребовать от неё проверки Сообразительности + Самообладания, в случае провала которой жертва потратит раунд впустую.

Стражи вуали называют это заклинание **Бесплодными изысканиями** (Манипулирование + Запугивание + Разум).

Снятие астрального барьера (Разум ●●)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны или больше

Маг вкладывает очки Маны, требующиеся для астрального странствия, за другого путешественника.

Свободный совет называет это заклинание **Освобождением разума** (Манипулирование + Эмпатия + Разум).

Заккрытие Онейроса (Разум ●●)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена или день (в случае траты одного очка Маны)

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: бесплатно или 1 очко Маны в случае увеличения длительности

Заклинания, позволяющие другим магам попасть в Онейрос протагониста, должны преодолеть сумму успехов, полученную при сотворении этого эффекта.

Серебряная лестница называет это заклинание **Ментальной баррикадой** (Решительность + Образование + Разум).

Сохранение астрального объекта (Разум •••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг гарантирует, что определённый предмет останется в этом астральном царстве. Даже если само царство примет иные черты (например, спокойный Онейрос превратится в царство гнева и хаоса), предмет останется на своём месте.

Свободный совет называет это заклинание **Квантовой стабилизацией** (Интеллект + Наука + Разум). Некоторые члены Мистериума используют близкую формулу (требующую проверки Интеллекта + Оккультизма + Разума) для того, чтобы сохранять интересующие их объекты в астрале и затем возвращаться для их дальнейшего исследования.

Стабилизация пространства (Разум •••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг гарантирует, что область радиусом в один ярд останется неизменной, даже если само астральное царство начнёт изменяться. Фактически это заклинание делает то же, что и предыдущее, однако влияет на территорию, а не определённый объект.

Бойцы Алмазной стрелы называют это заклинание **Бастионом** (Интеллект + Выживание + Разум). Мистагоги Мистериума заменяют Выживание Образованием.

Астральный перехват (Разум ••••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Жертва не способна проникнуть в какое-либо астральное царство, пока не закончится действие заклинания.

Теархи Серебряной лестницы называют это заклинание **Дорожной блокадой** (Внушительность + Экспрессия + Разум).

Мост через грёзы (Разум ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Заклинание соединяет два Онейроса. Маги способны путешествовать между этими царствами безо всяких проверок и трат.

Члены Серебряной лестницы называют это заклинание **Кроличьей норой** (проверка, необходимая для использования этой формулы, в книге не указана).

Раскрытие грёзы (Разум ••••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг входит в чужой Онейрос вместо собственного.

Стражи вуали называют это заклинание **Вторжением в Онейрос** (Манипулирование + Обман + Разум).

Закрытие чужого онейроса (Разум ••••)

Действие: мгновенное, Решительность жертвы вычитается из броска

Длительность: одна сцена или один день

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: бесплатно или 1 очко Маны в случае увеличения длительности

Заклинания, позволяющие другим магам попасть в Онейрос жертвы, должны преодолеть сумму успехов, полученную при сотворении этого эффекта

Свободный совет называет это заклинание **Астральным оберегом** (Внушительность + Наука + Разум).

Серебряные нити (Разум ••••, Пространство ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: сотворение заклинания проходит бесплатно, но его активация в дальнейшем стоит 1 очко Маны

Каждый успех позволяет магу соединить себя с другим астральным путешественником при помощи неосязаемой серебряной нити. В любой момент астрального путешествия любой индивид, связанный с другой серебряной нитью, может вложить очко Маны, чтобы немедленно телепортироваться к другому.

Бойцы Алмазной стрелы называют это заклинание **Оперативной связью** (Манипулирование + Коммуникабельность + Разум).

Очищение Онейроса (Разум ••••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы

Длительность: постоянное

Заклинание считается **скрытым**.

Все, кто находится в пределах Онейроса и проваливает защитную проверку Решительности + Гнозиса, немедленно пробуждается в реальном мире. Для возвращения жертвам придётся совершить астральное путешествие снова.

Теархи Серебряной лестницы называют это заклинание **Избавлением от попутчиков** (Внушительность + Экспрессия + Разум).

Астральное заточение (Разум •••••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса каждого противника

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Жертва не может ни покинуть текущее царство, ни войти в другое.

Стражи вуали называют это заклинание **Головоломкой** (Манипулирование + Обман + Разум). Серебряная лестница использует аналогичную формулу, заменяя Обман Экспрессией.

Узел грёз (Разум ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маги создают мосты между своими Онейрой. Каждый из них может проходить по этим мостам без каких-либо трат и проверок.

Успехи	Число соединённых Онейрой
--------	---------------------------

1	2
2	4
3	8
4	16
5	32

Свободный совет называет это заклинание **Клубом для посвящённых** (Внушительность + Коммуникабельность + Разум).

Астральный тасс (Сущность •••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг создаёт тасс, который остаётся при нём во время астрального путешествия. Каждый успех наделяет тасс очком Маны.

Серебряная лестница называет это заклинание **Сияющими запасами** (Интеллект + Оккультизм + Сущность).

Инструментарий (Пространство •••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет магу пронести с собой определённый предмет (будь это волос жертвы или старинная книга) из физического мира в астральное царство. В частности, персонаж может взять с собой магические инструменты на случай путешествия в зоны с повышенным Парадоксом.

Бойцы Алмазной стрелы называют это заклинание **Походной сумкой** (Сообразительность + Выживание + Пространство).

Астральная транспортировка (Пространство ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг способен телепортироваться из астрального царства в реальный мир и наоборот, хотя каждое возвращение в астральный мир требует траты 1 очка Маны.

Исследователи Мистериума называют это заклинание **Проверенными маршрутами** (Интеллект + Оккультизм + Пространство).

Создание Сумрака (Дух •••••)

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Персонаж создаёт Сумрак там, где его раньше не было.

Для создания Сумрака магу достаточно накопить четыре успеха, хотя вероятно, что если в астральном царстве нет Сумрака, это может накладывать штрафы на проверки Духа. Более того, Рассказчик может увеличить требуемую сумму успехов на число, равное самому штрафу (например, если текущее царство налагает штраф -3 на проверки Духа, магу может потребоваться набрать семь успехов).

Стражи вуали называют это заклинание Четвёртым измерением (Внушительность + Наука + Дух).

Глава вторая: Ирреальная картография

Любая экспедиция в астральное царство представляет собой вполне буквальное путешествие – даже если магу и не приходится совершать для этого каких-либо физических действий. Тем не менее, сущность этого путешествия будет различаться от одного мага к другому.

Один будет идти по пыльной дороге, направляясь прочь от восходящего солнца к тёмным глубинам своей души. Другой будет сидеть посреди безграничного океана на тонущем плоту, чувствуя, как волны охватывают его тело дюйм за дюймом, пока он погружается в море собственных грёз. Третий маг видит, как стены, потолок и даже пол медленно расступаются, как если бы он физически уходил внутрь себя. Четвёртый будет ходить кругами вокруг массивного дерева, символизирующего его душу, и наблюдать, как дерево с каждым кругом становится всё моложе. Пятый ощутит духовный подъём, уносящий его куда-то ввысь, в недостигаемые для тела миры. Наконец, шестой просто выйдет из тела, покинув темницу плоти и погружившись в неведомое пространство собственной психики.

Каждое астральное путешествие начинается с глубокого психического сосредоточения, которое медленно переходит в чувство внутреннего изменения. Например, если маг воспринимает астральное путешествие как погружение в воду, всё может начаться с чувства парения *над* водой. По мере того как маг насыщает своё сознание образами воды, глубины и соли, его воображаемое тело начинает снижаться, пока не касается воды. Оно начинает опускаться всё глубже, пока не достигнет точки, из которой уже трудно увидеть солнечные лучи, тянущиеся сверху.

Момент, в который маг осознаёт, что он достиг иной реальности, называется астральным порогом. Порог не всегда обладает своим зрительным воплощением, хотя некоторые маги действительно визуализируют его как преграду, за которой лежат астральные царства. Многие просто чувствуют психологический блок, который им нужно сломить, если они хотят увидеть свой внутренний мир.

Перешагнув через астральный порог, маг оказывается на дороге, ведущей его в Теменос – коллективную душу всего человечества. Пока маг не достиг этого царства, он может в любой момент свернуть с дороги в собственный Онейрос – или чужой, если он обладает необходимыми знаниями и заклинаниями.

Путник всегда интуитивно чувствует, в каком мире он находится. Например, даже собственный Онейрос вызывает у мага чувство лёгкой тревоги, обусловленной его подсознательным нежеланием узнавать некоторые факты о себе самом. Теменос всегда вызывает ощущение психической тяжести и перенаселённости. Царство грёз заставляет разумное существо чувствовать себя маленьким и беспомощным.

Так или иначе, если маг продолжает двигаться по астральному пути, иллюзорная сущность его путешествия меняется на противоположную. Например, если магу казалось, что он идёт на запад по бесконечной пустыне, вскоре он обнаружит, что каким-то образом движется на восток, хотя даже по цепочке следов видно, что он никуда не сворачивал. Если маг воспринимал медитацию как погружение в воду, вместо морской пучины он начинает видеть сияющее на дне солнце.

С игромеханической точки зрения это означает, что как только маг оказывается в осознанном сновидении (что требует накопления восьми успехов при продолжительной проверке Сообразительности + Самообладания), он начинает двигаться вглубь астрального мира. Каждый дополнительный успех продвигает его ещё на один шаг. Если хочет вернуться на более раннюю стадию путешествия, ему нужно пройти всё ту же проверку Сообразительности + Самообладания и *вычесть* успехи из общей суммы. Например, оказавшись в Теменосе (16 успехов), маг сможет вернуться в Онейрос, сделав

очередной бросок и удалив соответствующее число успехов, хотя ему будет достаточно даже одного (поскольку сокращение суммы успехов до 15 переведёт его в Онейрос).

Необязательное правило: Ограниченное число бросков

При желании Рассказчик может ограничить количество бросков, отведённое для астрального путешествия. Это позволит повысить напряжение, царящее в сюжете. Тем не менее, учтите, что в некоторых сценариях это правило будет казаться попросту неуместным. Используйте это правило, только если видите, что оно поможет создать более запоминающуюся историю.

Онейрос

Как правило, маг совершает путешествие в свой Онейрос тогда, когда чувствует определённые нарушения в собственной психике. Конечно, бороться со стрессом легче в компании верных друзей, однако маг должен осознавать, что в этом случае остальные тоже увидят его истинные мечты и тревоги. Поэтому некоторые путешественники предпочитают исследовать собственный мир в одиночку.

Давайте кратко рассмотрим, из чего состоит Онейрос.

Первые впечатления: Попадание в Онейрос напоминает разгрузку в порту. Когда маг впервые оказывается в своём внутреннем мире, его глазам открывается метафорическое пространство эмоций и впечатлений, заполненное людьми из его фантазий и воспоминаний. Каждый фантом в этом мире чем-нибудь занят.

Многие Пробуждённые называют эту первую часть Онейроса **вестибюлем**. Как именно будет выглядеть вестибюль, зависит от того, какие мысли наполняют разум Пробуждённого, когда он произносит слова *прибытие* или *вход*. Ещё раз следует повторить, что люди, населяющие вестибюль, абсолютно нереальны. Тем не менее, они реагируют на поведение мага так, как если бы были простыми смертными. Например, их можно напугать или обмануть, хотя едва ли они надолго запомнят, что говорил им маг. В каком-то смысле они представляют собой воплощённые идеи мага, а идеи практически неизменны. Их поведение зависит от ожиданий мага. Например, если персонаж представляет вход в свой внутренний мир как терминал аэропорта, люди в нём будут громко переговариваться и ругаться на затягивающуюся очередь.

Попытка прикинуться одним из подобных фантомов (например, чтобы обмануть незваного гостя, вторгшегося в Онейрос) проходит со штрафом –2.

Как и многие другие части Онейроса, вестибюль обладает множеством визуальных черт, поскольку человеку свойственно визуализировать даже абстрактные понятия. Ещё одним важным фактором служит запах. Например, если у мага сложилось устойчивое представление о запахе денег, секса или даже ярости, он может обнаружить, что в определённых зонах Онейроса – включая вестибюль – пахнет именно этими явлениями. Опять же, всё зависит от личных ассоциаций мага, и следует понимать, что ассоциации далеко не всегда бывают *логичными*.

Проходы: Вестибюль располагает поистине бесчисленным количеством выходов, ведущих в другие грёзы и воспоминания. Маг интуитивно чувствует, куда ведёт определённый выход, когда смотрит на него. Тем не менее, попытка найти нужную часть Онейроса вручную заняла бы у персонажа слишком много времени. Поэтому, если маг хочет сразу найти нужную ему область Онейроса, он должен пройти проверку Сообразительности. Только в случае исключительного успеха он узнаёт, где она находится. В случае обычного успеха он просто понимает, где располагаются проходы в *три* части Онейроса, которые явно должны представлять для него интерес в текущий жизненный период.

Проходы выглядят метафорически. Например, дорога в приятные воспоминания может выглядеть как тропа, ведущая через сад, а проход в область тревог и волнений, связанных с профессией мага, будет напоминать индустриальную зону.

Отдельные миры: За пределами вестибюля располагаются бесчисленные миры, основанные на фантазиях, мыслях, эмоциях, страхах и даже психических отклонениях Пробуждённого. Одни и те же воспоминания могут породить сразу несколько непохожих миров, если маг склонен по-разному интерпретировать их в разные моменты жизни.

Каждый мир представляет собой определённую локацию (не обязательно маленькую – в сущности, многие кажутся безграничными). И в каждой из этих локаций разворачивается своеобразная сцена, выражающая суть отношения мага к этому воспоминанию, или идее, или эмоции.

Когда маг оказывается в таком “микромире”, Рассказчик делает бросок шести дайсов (или даже большего числа, если этот мир обладает действительно важным значением для заклинателя). Маг отвечает проверкой Самообладания + Гнозиса. В случае неудачной защитной проверки маг поддаётся эмоциям, которые вызывает сцена – вполне возможно, даже утрачивая по очку Воли за каждый успех, полученный Рассказчиком.

Последнее правило обретает особую точность в случае с боевыми ситуациями. Если во время странствия по Онейросу путешественник получает рану, Рассказчик бросает шесть дайсов (плюс-минус три в зависимости от эмоциональной значимости этой раны; например, если травма заставляет мага вспомнить о том, как он получил подобную рану в жизни и как это повлияло на его судьбу, шесть дайсов могут смениться девятью). Маг способен использовать оборонительные заклинания, но не физическую Защиту. Каждый успех, полученный Рассказчиком, забирает у мага по очку Воли.

Актёры: Актёрами – или *фантомными* актёрами – называются обитатели этих миров. Каждый актёр играет роль в сцене, разворачивающейся на глазах у мага. Каждый из них выражает определённую идею. В целом, актёры ведут себя как обычные люди, образы которых основаны на воспоминаниях мага или его собственных идеях. Например, если маг погружается в воспоминание о ситуации, в которой он сам не знает, правильно он поступил или нет, его глазам могут предстать два актёра, каждый из которых выражает позицию, полностью противоположную другой.

Актёры не удивляются появлению мага, однако они ожидают, что он будет вести себя соответственно происходящему (например, пить чай за столом или сражаться на поле боя). Впрочем, на реальное нарушение образа они реагируют лишь частично. Например, если в детском воспоминании маг скажет, что хочет узнать обстоятельства смерти своей сестры, в то время как сестра умерла лишь спустя много лет после событий этого воспоминания, актёры отреагируют удивлённо и постараются заверить протагониста, что сестра находится в добром здравии. Однако они не будут по-настоящему переубеждать его. Актёры нереальны. У них нет целей помимо тех, которыми их подсознательно наделяет маг.

Если в текущей сцене актёр погибает, он возрождается уже к следующему появлению мага в Онейросе. Кроме того, актёрам не нужны никакие характеристики. В частности, они просто *не могут* повлиять на мага, делая какие-либо броски. Они только говорят важные слова или выплёскивают на мага свои эмоции – ничего больше. Само собой, это не касается более самостоятельных обитателей Онейроса – наподобие даймона и гоэтических демонов.

Каждая сцена обладает своим символическим значением. Понять суть простой сцены можно благодаря проверке Сообразительности + Эмпатии. Более сложные и метафорические идеи требуют проверки Интеллекта + Эмпатии и могут налагать штрафы.

Наконец, каждая сцена обладает чередой финалов. Чем именно она кончится, маг выбирает своими действиями. Он *может* завершить определённую сцену посредством магии, однако заклинания предлагают лишь дополнительные способы завершения сцены. Персонаж всегда может увидеть, чем кончится сцена, не прибегая к действию чар.

Управление сценами

Будучи хозяином своих грёз, маг может полностью изменить сцену. Для этого он должен добиться исключительного успеха при проверке Интеллекта + Самообладания. Если он справляется с этой задачей, он может сам организовать сцену по собственному усмотрению.

Если маг хочет изменить сцены, разворачивающиеся в подсознании другого человека, ему нужно либо использовать специализированные заклинания, либо повлиять на него в реальном мире (например, шепнув ему на ухо несколько слов во время сна). Но это предполагает уже достижение исключительного успеха в проверке Манипулирования + Убеждения, Запугивания или Экспрессии.

Путешествия между внутренними мирами

Для перемещения между внутренними мирами Онейроса маг должен прибегнуть к одному из двух способов. Первый заключается в завершении сцены: маг должен сделать то, что будет иметь значение для его фантомных актёров (например, он может убедить своего двойника простить себя за совершённое преступление). Второй заключается в игнорировании сцены: для этого магу придётся нарушить логический ход развития истории. Например, если маг оказывается в воображаемой тюрьме, он может убить начальника тюрьмы вместо того, чтобы с ним говорить.

И наконец, маг всегда может пройти проверку Сообразительности + Самообладания, чтобы покинуть астральный мир и проснуться в реальном мире.

Психическое обучение

Некоторые маги используют Онейрос как площадку для практики и экспериментирования. Например, обладатель низкой Эмпатии или Коммуникабельности может раз за разом изучать собственные воспоминания о диалогах с окружающими, чтобы понять, что именно он говорит не так. Маг, желающий развить Выживание, может специально прочесть книгу о прикладном естествознании, чтобы насытить свой разум соответствующими образами, а затем отыскать новые области в своём Онейросе и подвергнуться тем испытаниям, которые разум создал для него самого.

Ничто не мешает астральному путешественнику развивать Ментальные Преимущества и, конечно же, повышать Мудрость – хотя в последнем случае маг должен пройти череду сцен, отражающих его моральное состояние. А это значит, что в некоторых ситуациях персонаж может *утратить* очки Мудрости вместо того, чтобы их получить.

Гозтические царства

Самым известным гозтическим царством Онейроса считается Царство грехов, в котором отражаются все пороки протагониста (и особенно – его ключевой Порок). Другие гозтические царства посвящены иным грехам или страхам. Например, если маг потеряет жену в когтях чудовищного людоеда, в его Онейросе может возникнуть область, заполненная тёмными коридорами, в каждом из которых бродят едва различимые силуэты. Войдя в эту область, маг обнаружит в своей руке пистолет или другое оружие, которым он может убить чудовище. Каждый из силуэтов отдалённо напоминает монстра, однако подсознательно маг понимает, что только один из них воплощает истинное чудовище. Остальные невинны. Если маг сосредоточится на своей мести и сможет убить настоящего монстра, возможно, его муки станут хотя бы немного легче. Но если он выстрелит в невинного, Онейрос заполнит его сознание угрызениями совести.

Царства кошмаров

Как и в реальном мире, кошмары в Онейросе созданы переживаниями самого человека. Таким образом, каждое царство кошмара посвящено определённому событию, оставившему свой след в разуме протагониста.

Возможно, самыми жуткими из них служат царства, связанные с психическими отклонениями персонажа. Многие новички считают, что они могут просто отправиться в царство безумия и избавиться от психических отклонений. Тем не менее, опытные маги знают, что эти царства только усиливают воздействие отклонений на разум астральных путешественников.

Например, маг, страдающий паранойей, может не так уж часто сталкиваться с подозрительными людьми в физическом мире. Однако попав в царство собственной Паранойи, он обнаружит, что *все* его обитатели постоянно за ним следят. Более того, здесь трудно куда-то деться от вездесущих глаз. Персонаж может оказаться на бесконечной улице, с которой невозможно свернуть, или в замкнутой комнате с односторонними зеркалами, в которой он чувствует, как кто-то смотрит на него с другой стороны.

Персонаж, оказавшийся в царстве собственного психического отклонения, автоматически проваливает проверки сопротивления своему безумию. Если он не выберется из него достаточно быстро, возможно, из этого путешествия он вернётся уже настоящим психопатом.

Теменос

Эта область астрального мира воплощает мечты и грёзы всего человечества. Возможно, именно отсюда смертные прорицатели и оракулы черпали своё вдохновение на протяжении всей мировой истории. Здесь посетители могут найти бесчисленные воплощения каждой легендарной фигуры, каждого вымышленного персонажа, божества и героя, когда-либо нарисованного или описанного в произведениях искусства. Теменос крайне многогранен – а в сущности, попросту бесконечен. Любое событие, вызвавшее сильную эмоциональную реакцию или длительные размышления у множества смертных, порождает здесь свою уникальную область – и возможно, даже не одну.

В целом, Теменос заполнен крупными областями, которые тесно связаны друг с другом. Каждая область представляет собой мир, посвящённый отдельной теме, понятию или мифу. Здесь мага ожидают царства войны и смерти, иллюзорные отражения каждого города, воплощения художественных миров (например, описанных в книгах и фильмах) и другие реальности, связанные с любой концепцией, местом, деятельностью или идеологией, которые когда-либо приобретали важное значение для хоть сколько-нибудь значительного числа людей.

Вы хотите увидеть Асгард? Загляните в Теменос. Хотите пройтись по всем кругам Ада из “Божественной комедии” Данте? Добро пожаловать в Теменос.

И что хуже (или интереснее) всего, маги способны влиять на мышление смертных в *физическом* мире, изменяя реалии Теменоса. Если вы прочтаете миролюбивую проповедь в мире неонацизма, возможно, хотя бы одна заблудшая душа проснётся на следующее утро с ощущением внутреннего колебания. Увы, верно и обратное: если вы учините хаос в царстве заботы и единения, вероятно, уже очень скоро в мире разрушится не одна семья.

Опасности

Теменос не забывает ни об одном элементе, который вызвал отклик у множества смертных. В дальних уголках этого царства можно найти даже пантеоны богов, которым смертные племена поклонялись в эпоху раннего палеолита. Герои древних людей, о которых смертные могли забыть за прошедшие тысячелетия, всё ещё бродят по этому миру.

Однако столь разнообразный мир не может обойтись без своих угроз. Прежде всего, обитатели каждого царства Теменоса не хотят меняться. Они были созданы для того, чтобы воплощать определённые идеи – и магу нужно быть необычайно сильным, решительным и убедительным, чтобы его согласились слушать. В некоторых случаях его астральное тело могут разорвать на части по законам толпы.

Кроме того, в отличие от Онейроса, в Теменосе обитают сущности, которые обладают собственной волей и ничего не воплощают. Они охотятся на любознательных магов и заманивают их в ловушки, прикидываясь лишь ещё одной частью этого огромного мира. А когда наступает момент, они нападают на зазевавшегося путника и высасывают из него энергию – если даже не жизнь.

Наконец, одна из самых больших угроз заключается в изменении идеологии самого мага. Этот процесс подробно описан буквально в следующем абзаце.

Идеологическая атаки

Когда представитель Теменоса решает насильно переубедить мага в его взглядах на мир, он может совершить любое физическое действие, символизирующее атаку. Это не обязательно должен быть буквальный “удар” – достаточно будет прикосновения к голове, – хотя многие агрессивные обитатели Теменоса предпочитают наносить удары когтями, копиями или другими видами вооружения.

В зависимости от того, с каким существом столкнулся протагонист, такая атака может нанести стандартный астральный урон в виде поглощения Воля (по одному очку за

успех), однако многие противники не обладают такой способностью. В последнем случае важен сам факт удара, а не его сила.

Получив удар, маг проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае успеха он защищается от идеологических изменений, которые хотел вызвать противник. Но если маг проваливает эту проверку, а атака принесла агрессору сумму успехов, равную *текущему* запасу Воли протагониста, маг начинает склоняться к её образу мыслей. Внедрённое таким образом мировоззрение маг сохраняет на протяжении 24 часов.

Если атака приносит агрессору число успехов, равное постоянной Воле протагониста, маг сохраняет эту мысль на протяжении целой недели. Наконец, если такая атака приносит исключительный успех, мировоззрение сохраняется целый месяц, а иногда и два – в зависимости от того, поддерживают ли новые увлечения персонажа его окружающие в реальном мире. Например, если любитель поп-музыки станет интересоваться классической оперой, окружающие могут поддержать его новое увлечение, и спустя один-два месяца (когда идеологическая атака должна была утратить своё воздействие) маг может начать слушать оперу уже потому, что она стала вызывать у него положительные эмоции. С другой стороны, мирный человек, превращённый в расиста, может столкнуться с непониманием окружающих и избавиться от навязанных ему убеждений быстрее, чем предполагали итоги идеологической атаки.

Рассказчики, учтите: разительные изменения верований и убеждений протагониста должны быть согласованы с игроком в частном порядке.

Кто может попасть в Теменос?

В отличие от Онейроса, которым обладают все (или практически все) разумные существа, Теменос порождён смертными и принадлежит только им. Нечеловеческие существа – включая вампиров, оборотней, подменшей и Прометидов – практически никогда сюда не попадают, хотя в редких случаях они могут освоить особые ритуальные силы или оказаться заброшены в Теменос по воле мага.

Необычные люди наподобие волкокровных, гулей и шкурорёров остаются по большей части смертными, а потому легко могут оказаться в Теменосе (разумеется, если будут обладать техниками астрального путешествия)

Иногда в Теменос просачиваются души мёртвых людей, поскольку отдельные области Теменоса настолько отчётливо воплощают мифологические представления о загробном мире, что частично сливаются с настоящим миром усопших. Это же касается духов. С другой стороны, оборотни не принадлежат к роду человеческому, а потому практически никогда не находят сюда дорогу.

В целом считайте, что основными путешественниками, которых можно увидеть в Теменосе, всегда оставались маги, хотя некоторые ясновидцы, мистические существа и даже простые смертные с хорошо развитым воображением иногда попадают в это царство во время сна.

Поиски Атлантиды

И да, маги давно пришли к выводу, что искать сведения об Атлантиде имеет смысл в единственном месте, которое о ней помнит: в Теменосе. Увы, за сотни лет поиска маги нашли такое бесчисленное количество отражений мифологической Атлантиды, что найти среди них хранилище настоящих сведений до сих пор представляется неописуемо трудной задачей.

И всё же это возможно. Время от времени маги находят реальные артефакты или носители информации, которые обладают реальной мистической силой. В частности, около десяти лет назад представитель Наследия Дакша наткнулся в Теменосе на Огненный кристалл, который долгое время считался утерянным. Подробнее этот момент был описан в книге **Legacies: the Sublime**.

Обитатели Теменоса

Поскольку каждая область Теменоса отражает *коллективные* (а значит, во многом стереотипные) представления об определённой идее, эпохе, локации или ином феномене, абсолютное большинство обитателей этого астрального мира не вызывают у магов реального интереса.

На каждые десять обитателей Теменоса приходится приблизительно шесть или семь простых воплощений основной идеи этого царства. Многие Пробуждённые называют таких существ “декоративными людьми”, поскольку они служат лишь общим отражением сути своего царства. Декоративные люди участвуют в деятельности, напоминающей сцены из Онейроса: например, бесконечно идут куда-то по улицам города, слушают уличного музыканта, спорят по кругу на определённую тему или кидают камни в представителей ненавистной им группы людей. Если маг использует заклинания Разума для чтения мыслей таких созданий, он обнаружит, что их наполняют эмоциональные впечатления и поверхностные идеи, которые разделяют другие обитатели этого царства.

Для того, чтобы отличить реального человека от декоративного, магу достаточно пройти проверку Сообразительности + Эмпатии. В случае успеха маг замечает лёгкое сходство декоративного человека с другими обитателями местного царства.

Остальные обитатели Теменоса – так называемые “постояльцы” – обладают характеристиками духов (Могуществом, Грацией и Сопротивлением). От духов они заимствуют и систему Рангов, хотя обычные обитатели Теменоса (вроде людей, осознающих, где они находятся) редко превышают первый уровень этой характеристики.

Трудно сказать, откуда они берутся в Теменосе. У некоторых магов складывается впечатление, что некоторые люди становятся постояльцами близких им областей Теменоса после смерти – во многом подобно призракам. Другие создания не имеют ничего общего с человеческой расой и не могут быть призраками просто из соображений здравого смысла.

Некоторые из постояльцев Теменоса называются “архетипами”. Ранги таких существ могут разниться от 2 до 7 очков. К обладателям наивысшего Ранга легче всего отнести богов и героев, в силу которых верит действительно значимая часть человечества (вроде религиозных пророков). Боги, о которых люди по большей части забыли, всё ещё существуют в Теменосе, но значительно уступают в силе даже таким далёким от божественности существам, как воплощения популярных супергероев. Архетипы всегда представлены множеством вариантов – как и положено буквально архетипу.

Подражатели

Одной из самых опасных и редких разновидностей постояльцев считаются “подражатели” – существа, созданные по образу и подобию ещё живого человека. В целом, любой индивид, обладающий Преимуществом *Известность*, рискует обзавестись своим подражателем.

Неочевидный момент заключается в том, что подражатель воплощает образ, а не суть популярного человека. Иногда ему удаётся проникнуть в грёзы настоящего индивида или даже захватить его тело в физическом мире. Тогда-то и начинаются реальные проблемы.

Вторжение

Как можно догадаться из предыдущего абзаца, иногда обитатели Теменоса предпринимают попытку ворваться в реальный мир. Что ещё хуже, некоторые маги или тауматурги из книги **Second sight** способны призывать подражателей и архетипы в Падший мир из Теменоса. Обычно для этого достаточно сочетания заклинаний Духа 3 уровня и Разума 4.

Наделите таких пришельцев Влиянием, Рангом и призрачными Нумина (по возможности избегая использования Нумина *духов*, поскольку обитатели Теменоса имеют куда больше общего с миром смертных – а значит, и призраков, – чем с царством Тени).

Влияние на физический мир

От мифов и идеологий до общественных нравов и Интернет-мемов – любые проявления человеческой мысли со временем обретают своё отражение в Теменосе. Однако верно и обратное: повлияв на идеи в Теменосе, маг способен изменить образ мыслей и в мире людей.

Если персонаж решает как-либо изменить идеологические основы текущей области, Рассказчик должен назначить бросок, отражающий действия протагониста. Буквальная схватка с персонифицированными носителями идеи может потребовать проверки Интеллекта + Рукопашного боя, в то время как усиление патриотизма лучше сочетается с произнесением пламенных речей благодаря Внуительности + Образованию или Экспрессии.

Затем Рассказчик назначает штраф, зависящий от значимости этого явления в реальном мире. Например, если маг хочет изменить предпочтения смертных в сфере торговых брендов или художественных произведений, штраф может равняться всего -1 или -2. Влияние на веру в религиозных или военных героев может наложить штраф -5.

Количество успехов, которые магу необходимо набрать в ходе этой проверки, зависит от числа людей, на которых он хочет повлиять. Обратите внимание, что на определённых уровнях Гнозиса маг просто не способен воздействовать на действительно крупный процент человеческого населения.

Обычные маги способны повлиять не более чем на 10 миллионов человек. Изменить верования и убеждения большего числа смертных способны лишь архимаги.

Минимальный Гнозис	Количество смертных	Сумма успехов
1	100 и меньше	5
2	от 100 до 1000	10
3	от 1000 до 10000	15
4	от 10000 до 100000	20
5	от 100000 до миллиона	25
6	от 1 до 10 миллионов	30
7	от 10 до 50 миллионов	35
8	от 50 до 250 миллионов	40
9	от 250 млн до 1,25 млрд	45
10	всё человечество	50

Связи между реальностями

Попасть из одного царства Теменоса в другое можно одним из двух трёх. Первый заключается в прямолинейном использовании магии (или других мистических сил). Второй предполагает непосредственный поиск дороги, а третий – использование транспорта внутри самого Теменоса.

Дело в том, что по негласному (но универсальному для всех царств) закону Теменоса, в каждой области этого астрального мира должно находиться хотя бы одно транспортное средство, способное перевезти путешественника в соседнее царство. Самые крупные области могут содержать сотни транспортных средств, и некоторые из его видов будут отправляться не только в соседнее царство, но и в другие части Теменоса. Тем не менее, даже в последнем случае транспорт может привезти путника только в те области Теменоса, которые обладают хотя бы приблизительным сходством с той областью, в которой путешественник находится в настоящий момент.

Другое дело, что некоторые темы – наподобие смерти, любви и музыки – находят своё отражение почти в любом мире Теменоса. Соответственно, попасть в некоторые области легче, чем в другие.

Сам транспорт может принимать различные формы, от поездов и автобусов до карет и мифических скакунов. Во многих областях транспорт путешествует и по воздушному пространству.

Наконец, собственноручный поиск дороги требует проверки Сообразительность + Расследования со штрафом, зависящим от сходства между реальностями (например, почти идентичные царства не будут накладывать никаких штрафов, в то время как миры, связанные лишь *тематически* – вроде Марса и Луны или Царства Первой мировой и Царства всех войн – будут налагать штраф -3).

Если миры близки, персонажу достаточно получить всего один успех и потратить на перемещение один раунд. Если миры связаны лишь отдалённо, требуемая сумма успехов равна штрафу, который этот мир накладывает на бросок, а проверка становится продолжительной (например, перемещение с Луны на Марс потребует накопления трёх успехов). Каждый бросок отражает от 10 до 30 (и более) минут поиска (продолжая пример с небесными телами, поиск пути, ведущего с одной планеты на другую, почти гарантированно займёт несколько часов).

Изменения

Без использования заклинаний Материи или Сущности, позволяющих сохранить природу личных вещей, любые предметы меняют свой характер при переходе из одной области в другую. Например, в средневековом царстве пистолеты становятся мечами, а в футуристическом – лазерными винтовками.

Полуночный поезд

Один из самых загадочных феноменов Теменоса связан с полуночным поездом. Это транспортное средство путешествует сразу по всем царствам, регулярно появляясь на вокзалах, в портах или других точках сбора того или иного мира. Снаружи он выглядит как естественная часть окружающей реальности, будь это футуристический монорельсовый поезд или упряжка с лошадьми. Внутри, однако, он всегда выглядит как локомотив викторианской эпохи.

Кондуктором в поезде служит могущественный архетип пятого Ранга, воплощающий идею духовного проводника. Для удобства можете считать, что он способен творить любые заклинания, доступные магам на пятом уровне Гнозиса.

Изолированные царства

Некоторые идеи настолько устарели, что образуют царства, не связанные буквально ни с одним другим миром. Попасть в такой мир может только маг, использовавший заклинание Времени для изучения пропавших дорог. В этом случае персонаж понимает, что его глазам открывается дорога в иную реальность, даже если в современности такой дороги нет. Проследовав по этому пути по обычным правилам (благодаря проверке Сообразительности + Расследования), он может попасть в мир, отрезанный от других областей Теменоса.

Царства безумия

Некоторые царства изолированы потому, что представляют собой своеобразные копии других областей Теменоса, находящиеся на грани присоединения к индивидуальному Онейросу. Выражаясь простым языком, в Теменосе хватает кошмарных царств, которые отражают переживания сразу множества людей, страдающих от похожих недугов и отклонений. Однако порой безумие определённого индивида разрастается до такой степени, что он копирует ту часть царства кошмаров, которая лучше всего подходит его личности (например, маленькую область шизофрении посреди более широкого царства безумия), и начинает постепенно присоединять её к своему Онейросу.

Некоторые маги посещают такие гибридные локации, находящиеся на границе между Онейросом и Теменосом, чтобы исцелить несчастного. Для этого им необходимо создать проход между изолированным царством кошмаров и любой полноценной частью Теменоса. Если это удастся, со временем человек начнёт меньше сосредотачиваться на

своих страданиях и изоляции, вместо этого всё больше впитывая идеи и убеждения других людей. А это не может не оказать на него положительного влияния.

Проблема заключается только в одном – хотя этой единственной причины достаточно, чтобы многие маги отказывались от попыток проникнуть в такое царство и исцелить безумца. Для налаживания связи между изолированным царством кошмаров и более широкой областью Теменоса Пробуждённый должен посетить этот мир безумия, зная, что в нём ещё не существует проходов, ведущих во внешний мир. Трудно даже описать муки, которые будут ожидать мага, если он попадёт в царство кошмаров и не сможет создать дороги во внешний мир не только для безумца, но и для себя самого.

Анима Мунди

Анима Мунди получила своё название неслучайно. Это самая настоящая Мировая душа: место, в котором отражаются “грёзы” животных, растений и даже камней. При первом посещении Анима Мунди – которое легко может стать для мага последним – путник, привыкший к упорядоченным мирам Онейроса и Теменоса, с удивлением обнаружит, что в этом месте нет никаких проводников, указателей или транспортных средств. Обитающие здесь сущности даже не думают каким-либо образом связываться с магами. Человеческое сознание им попросту чуждо, хотя некоторые маги сокращают размер этой “концептуальной пропасти”, изучая вопросы Жизни и Духа.

Описать географию Анима Мунди практически невозможно – существуют лишь несколько общих ориентиров, с которыми сталкиваются все посетители этой реальности. Когда маг достигает границ Мировой души, следуя из Теменоса, он оказывается в странном безлюдном месте, практически всё пространство в котором заполнено гигантским камнем, тянущимся ввысь подобно исполинской колонне. Рассказывают, будто некогда этот камень намеренно установили боги Теменоса и повелители Атлантиды, которые хотели показать всему миру, где заканчиваются их владения и где начинаются земли непостижимых хозяев самой вселенной.

Омфалос несоизмеримо огромен: даже на то, чтобы просто обойти его, у путешественника может уйти больше часа. Если он хочет попасть в основную часть Анима Мунди, ему необходимо найти в этом камне проход, ведущий сквозь его недра в более населённые области Мировой души.

Найдя проход в камне, путник следует одним из двух параллельных путей: Просекой или Роковым пиком. Когда маги говорят об обоих путях одновременно (как об отдельной части Анима Мунди), они называют их Антропным оплотом. Любой из этих путей в конечном счёте приводит мага в Дремлющую землю, где покоится разум самой природы. Пройдя через эту землю, путешественник добирается до Вихря – обители Эонов и предполагаемого края вселенной.

Грёзы и Тень

Анима Мунди похожа на Тень, однако эти реальности не накладываются друг на друга, поскольку они выполняют разные цели. Тень отражает эмоциональное наполнение материального мира. Анима Мунди служит местом обитания природной души. Тень представляет собой своего рода *иной физический мир*. Анима Мунди находится в глубине *астрального мира*.

Тем не менее, эти реальности находятся близко друг к другу, и иногда духам удаётся попасть из одного места в другое. В редчайших случаях в Анима Мунди забредают даже оборотни, хотя они почти никогда не понимают, что оказались в астральном мире, а не просто в отдалённых уголках Тени.

Испытания

Анима Мунди испытывает любых путников, не принадлежащих к этому миру. Не пройдя испытания, маг не сумеет попасть в иную часть Мировой души, сколько бы вёрст он ни оставил за плечами и к каким бы закланиям ни прибегнул.

Испытания могут быть совершенно различными. Ниже приведены только несколько общих примеров. Благодаря абстрактной природе астрального мира маги интуитивно понимают, чего от них хочет Анима Мунди на этот раз.

- **Путь от Омфалоса к Роковому пику:** Расшифровать загадку, высеченную над входом. Принять таинственный галлюциноген.

- **Путь от Омфалоса к Просеке:** Съесть живого зверька. Получить сильный солнечный ожог или тепловой удар.

- **Путь от Рокового пика к Дремлющей земле:** Оседлать тифонида. Сбежать из зверинца безумного Предка. Вернуться в физический мир и найти место, соответствующее аналогичной области Анима Мунди.
- **Путь от Просеки к Дремлющей земле:** Исцелить больное животное. Временно переместиться в тело животного, за которых гонятся смертные охотники.
- **Путь от Дремлющей земли к Вихрю:** Найти выход из лабиринтообразной пещеры. Сотворить заклинание полёта и попытаться достичь Солнца.

Экстатический ветер

В любой области Анима Мунди, начиная с Омфалоса, дует загадочный Экстатический ветер. Оказавшись под воздействием ветра, путник испытывает эйфорию, напоминающую одновременно оргазм, наркотическое опьянение и религиозный экстаз. К несчастью для него самого, ветер постепенно стирает личность путника, превращая его в абсолютно счастливый, но не осознающий себя биологический организм. Многие неофиты путают это чувство с легендарным Восхождением и остаются влачить бессмысленное существование в Анима Мунди – или даже попросту оседая на землю, где они погружаются в это иррациональное наслаждение и сидят безо всякого движения, пока не умирают от голода и жажды.

Единственной защитой от Экстатического ветра служит Амнион – аура индивидуальности, которой маг должен окружить себя усилием воли (что бывает труднее, чем кажется, поскольку единственным эмоциональным позывом мага, попавшего в Анима Мунди, служит погружение в экстатическую радость).

Сила Экстатического ветра определяет, как часто маг будет страдать от его воздействия.

Слабый (Омфалос и Антропный оплот): раз в день

Средний (Дремлющая земля): раз в час или сцену (по выбору Рассказчика)

Сильный (Вихрь): каждый раунд – однако не забывайте, что время посреди Вихря носит весьма субъективный характер.

Амнион защищает мага от нескольких воздействий, точное число которых равно его Гнозису. После этого персонажу придётся вкладывать по очку Воли или Маны каждый раз, когда на него действует ветер.

Поддержание Амниона требует сильнейшего сосредоточения, что налагает штраф -2 на проверки Ловкости, Сообразительности и Манипулирования. Если маг больше не может поддерживать Амнион и вкладывать очки Воли или Маны, каждый порыв ветра вызывает у него проверку Решительности + Самообладания.

В случае успеха персонаж преодолевает воздействие ветра, но только на этот раз. В случае *исключительного* успеха ему не нужно проходить одну ближайшую проверку.

Провал заставляет мага потерять очко Воли. Кроме того, ближайшая проверка сопротивления ветру проходит со штрафом -1. Персонаж также приобретает *Экстатическую стигму*, которая описана двумя абзацами ниже. Что хуже всего, если герой проваливает проверку сопротивления ветру несколько раз, точное число которых равно его Мудрости (или другой нравственной характеристике), он приобретает зависимость от ветра.

Наконец, в случае полного провала герой понижает само значение Воли на единицу, а Экстатическая стигма сохраняется с ним до конца его дней. Более того, персонаж испытывает непреодолимое желание отключить Амнион (или просто не создавать его в момент появления в Анима Мунди), чтобы испытать экстатическое наслаждение ещё раз.

Экстатическая стигма

Экстатическая стигма напоминает Парадокс. Рассказчик точно так же получает запас дайсов в размере Гнозиса персонажа (или один дайс в случае с другими существами). Каждое повторное проявление Экстатической стигмы добавляет ещё один дайс. С другой

стороны, маги способны вкладывать очки Маны для сокращения этого запаса дайсов по цене один к одному – всего они могут заплатить столько Маны, сколько в обычных ситуациях могут потратить за раунд.

Хаос: Ближайшее заклятие мага приводит к *хаосу* по обычным правилам Парадокса. Примечательно, что другие сверхъестественные существа также могут вызывать хаос в Анима Мунди.

Бедлам: Если Бедлам только не закончится прежде, чем персонаж вернётся в земную реальность, эффект сохранится с ним даже в материальном мире.

Аномалия: Аномалия, вызванная Экстатической стигмой, связана не Высшим царством, в котором Пробудился маг, а с самой Анима Мунди.

Печать: Маг получает Печать, тем или иным образом напоминающую о Мировой душе.

Вторжение: Персонаж обнаруживает, что в его личном астральном мире поселилась сущность из Анима Мунди.

Омфалос

Как уже говорилось, Омфалос необычайно велик. Примечательно, что он окружён материей, связанной с типичной средой обитания самого персонажа. Например, житель современного города обнаружит вокруг него бесконечную мостовую, а бедуин – раскалённые пески.

Сам камень покрыт атлантическими рунами. Мистагоги часто посещают его в попытке узнать неизвестные тайны Высшей речи.

Для того чтобы найти проход в камне, персонаж должен пройти проверку Сообразительности + Оккультизма. Если маг использует Амнион, проверка проходит со штрафом -2, хотя Экстатический ветер дует здесь с интервалом в 24 часа, а потому магу чаще всего ничего не стоит временно снять с себя Амнион.

В случае успеха маг интуитивно составляет загадочную песнь на Высшей речи. Пропев эту песнь на протяжении часа, он убеждает камень открыть ему небольшой проход внутрь. В случае провала он просто тратит час на бесплодные попытки обнаружить проход или спеть таинственную песнь.

Внутри камня маг обнаруживает спуск вниз.

Антропный оплот

После длительного спуска путешественник обнаруживает, что дорога выводит его отнюдь не в подземное царство, а в живописные земли, раскинувшиеся среди лесов и туманов. Так выглядит Антропный оплот: самая крайняя точка вселенной, в которой чувствуется хотя бы косвенное влияние человеческих грёз.

Несмотря на то, что в Омфалосе присутствует лишь один спуск, Антропный оплот принимает один из двух видов в зависимости от личности самого мага. Если путник не знает о существовании двух разных видов оплота, он попадает в тот, который больше подходит ему самому. В обратном случае он может осознанно выбрать, куда он хочет попасть, когда только начинает спускаться вниз по Омфалосу.

Роковой пик

Роковой пик воплощает идею священной вертикали, будь это Древо жизни, гора Меру, Ацилут или Иггдрасиль. Большинство магов ассоциируют Роковой пик со Шпилем самой Атлантиды.

Несмотря на своё название, Роковой пик представляет собой бесчисленное количество миров, расположенных внутри Анима Мунди. Как и в случае с другими астральными путешествиями, при переходе из одного мира в другой персонаж может испытывать ощущение спуска или восхождения (что и вызывает ассоциации с вертикальным “пиком”), однако каждый мир представляет здесь особую “микрореальность”.

Вот только два самых известных из них.

Сады Предков: Говорят, будто каждый маг, умерший в Анима Мунди, навсегда остаётся в Садах Предков. Некоторые Сады выглядят как обширные участки леса и джунглей. Другие похожи на бескрайние пустыни. Третьи заполнены необъятными океанами. Некоторые представляют собой тронные комнаты, в которых беспрерывно пируют феи, напоминающие магам Акантус о таинственных обитателях Аркадии. Другие и вовсе принимают форму астероидных полей, где на каждом отдельном астероиде расположен свой мавзолей.

Иногда маги встречаются здесь заклинателей из иных эпох, которые с радостью консультируют их по магическим вопросам. Порой судьба сводит их с пожирателями мертвечины, которые питаются костями захороненных здесь людей и способны предсказать дату смерти каждого посетителя. Ходят слухи, что некоторые Сады представляют собой гигантские тюрьмы для богоподобных существ, которых было бы слишком опасно выпускать в любую другую часть мира.

Пропасти тифонидов: Загадочные существа, известные магам как тифониды, существуют только затем, чтобы прогрызать в Роковом пике бреши, ведущие напрямую в Дремлющую землю. Возможно, когда-нибудь они прогрызут слишком большую дыру, и энергия Дремлющей земли заполонит весь Роковой пик.

Просека

Название этого мира может показаться немного обманчивым – в сущности, у него нет устоявшегося наименования, а слово “Просека” маги начали применять лишь около века назад, когда один ветеран Первой мировой – а по совместительству боец Алмазной стрелы – уподобил эту часть Анима Мунди уродливой просеке посреди живописного леса.

Просека воплощает следы разрушительного воздействия человека на природу. Как и Роковой пик, Просека делится на сотни разных миров. Каждый “микромир” Просеки называется Язвой и отражает один из видов экологической катастрофы. Иногда речь идёт о бесплодной пустыне, оставшейся после радиоактивного заражения. Иногда – о руинах современного города, утопающего в отходах. В Просеке редко встречается какая-либо жизнь, и даже редкие представители местной фауны покрыты бесконечными ранами и следами заболеваний. Даже астральные тела магов покрываются здесь струпьями. Если маг осмелится снять с себя Амнион, ближайший порыв Экстатического ветра наделит его *настоящими* ранами.

Алмаз судного дня

Ходят слухи, что где-то в предполагаемом центре Просеки располагается гигантский бастион человеческой цивилизации. Рассказывают, что в нём живут люди отдалённого будущего, которые пережили экологическую катастрофу и потому были вынуждены искать способ технологического облагораживания мира. Итогом их поисков стало превращение всех людей в техномагов, которые совмещали развитые технологии с заклинаниями Атлантиды. Если верить ещё более фантастическим теориям, именно эти люди создали Атлантиду: якобы они освоили магию самостоятельно, после чего совершили путешествие в прошлое и обучили избранных дикарей колдовским искусствам, чтобы те не повторили их ошибок и не превратили мир в бесплодную пустошь.

Маги прозвали это легендарное место Алмазом судного дня из-за предполагаемой геометрической формы самого бастиона. Не стоит и говорить, что многие путешественники сомневаются в его существовании.

Дремлющая земля

Дремлющая земля представляет собой грёзу живой природы. Она соткана из фантазий древесных духов – не антропоморфных дриад и персонифицированных богов леса, а

самых деревьев. Она заполнена живностью, о которой мечтают голодные хищники, и безграничными пастбищами, о которых грезят травоядные.

Дремлющая земля представляет собой мир победившей природы, в которой почти отсутствуют следы человеческой цивилизации. В сущности, здесь встречаются воплощённые грёзы человека как животного – но не как разумного существа со своей культурой.

Вопреки своему названию, Дремлющая земля находится в постоянном движении. Её обитатели энергичны и голодны. Жизнь здесь пульсирует подобно биению исполинского сердца.

Не стоит считать обитателей этого царства глупыми: они могут общаться с магами и договариваться с ними о взаимных услугах. Тем не менее, этот мир не признаёт рационального, языкового общения. Для того чтобы передать сообщение, маг должен приобщиться к здешней жизни. Он должен утолить голод, заняться сексом или принять наркотические вещества. Он должен добиться экстаза – даже если за счёт причинения себе боли. Возможно, магу даже придётся пронзить себя веткой великого Древа жизни, повиснув на нём подобно Одину. Так или иначе, если герой хочет что-нибудь сказать обитателям этого мира, он должен пройти проверку Сообразительности + Манипулирования и понять, какие действие позволит донести его мысли до местных существ.

Впрочем, не следует превращать каждое действие в эпический подвиг. Для передачи самых простых сообщений будет достаточно нескольких примитивных жестов и звуков.

Волчьи грёзы

Оборотни часто попадают в Дремлющую землю во время сна. Они редко – если когда-либо – это осознают. Как правило, им кажется, что они видят Пангею или возвышенную грёзу о первозданном мире. Любопытно, что врождённая способность Урата жить в соответствии со своей природной сущностью делает их неуязвимыми к Экстатическому ветру.

Обитатели Дремлющей земли

Маги не так уж часто попадают в Дремлющую землю, и даже во время этих редких визитов они понимают, что не могут полностью доверять своим чувствам и воспоминаниям. Тем не менее, за долгие столетия астральных путешествий они составили приблизительно такой перечень “Хтонических сил”, обитающих в этом царстве.

Гея: Дух самой Земли.

Грёзорóжденные: Согласно преданиям некоторых Пробуждённых, некогда Грёзорóжденные породили весь мир. Теперь они спят в глубинах Дремлющей земли, ожидая, когда наступит время создавать новую вселенную. Некоторые маги считают их достойными поклонения. Другие видят в них гекатонхейров из греческой мифологии и рекомендуют избегать их внимания всеми силами.

Натуры: Грандиозные духи экосистем (например – Амазонки). Натуры глубоко обеспокоены ростом Просеки и нередко связываются с магами, предлагая им часть своей силы взамен на оздоровление природы.

Анима Локи: Астральные воплощения определённых мест. Анима Локи напоминают духов из Тени, однако они не тождественны. Каждый из Анима Локи отражает именно живую душу конкретного места. Если поработить или убить такое астральное воплощение, духи в Тени обнаружат, что им теперь труднее получать Эссенцию в соответствующем месте.

Звериные владыки: Архетипичные воплощения животных. Звериные владыки не имеют ничего общего с духами зверей из человеческой мифологии (а значит, и Тени). Например, кошка будет не любопытной первооткрывательницей, а безжалостной хищницей. Шакал окажется вовсе не трикстером, а непревзойдённым охотником. Если

магу удастся улучшить или ухудшить жизнь одного из таких существ, это сказывается на всех аналогичных животных в реальном мире.

Элементальные архетипы: Воплощения ветра, лавы, камня и других элементов, которые часто считаются в мире смертных неодушевлёнными – однако в Анима Мунди имеют свои желания и способны двигаться по собственной воле (даже если они и делают это необычайно редко).

Хтонические домены

Дремлющая земля тяготеет к ирреальному гигантизму. Воплощение волка или медведя может напоминать здесь динозавра, а Эверест может занимать тысячи миль в высоту. Это затрудняет любые попытки картографировать местное пространство, однако в целом маги подразделяют Дремлющую землю на четыре внутренних территории.

Кеб – Земля: домен, названный в честь египетского бога земли и почвы. Отдалённо этот домен напоминает гигантский вариант реальной Земли, однако многие территории в нём воплощают желания диких животных или своеобразные “представления” растений и минералов об окружающем мире, а не буквальную географию одноимённой планеты. Вероятно, легче всего будет описать Кеб как владения диких существ. Хищники постоянно находят и убивают добычу, насекомые расправляются с основной частью останков, а последние фрагменты тела гнивают практически на глазах.

Нут – Небо: холодный и хаотичный мир воздушных существ и горных пиков. Говорят, будто наблюдая за полётом здешних птиц и расположением далёких звёзд, можно узнать своё будущее.

Шу – Жар: мир пустынь и вулканов, практически лишённый жизни в привычном значении этого слова, однако наполненный полуразумными воплощениями жара и пламени. Алхимики полагают, что здесь могут жить легендарные шестипалые саламандры, способные очистить человеческие души от любых нечистот своим раскалённым пламенем.

Тэфнут – Вода: мир океанов, рек и озёр, тянущийся сквозь другие части Дремлющей земли. В глубинах его вод обитают гигантские существа, которые были старыми уже тогда, когда только появлялись первые динозавры. Некоторые Пробуждённые задаются вопросом, не эти ли существа призвали древних людей на Атлантиду, зная, что их время закончилось, но пришло время смертных.

Вихрь:

Обитель звёзд и эонов

За пределами Дремлющей земли раскинулись неопишуемые владения существ, живущих на самой границе между Падшим и Высшим миром, Бездной и Мировой душой. Если описать географию других частей Анима Мунди было бы затруднительно, то картографировать Вихрь попросту невозможно. В этом царстве практически не существует понятий пространства и времени: большинство магов способны описать Вихрь только как истину, обретшую форму.

Путешественник, добравшийся до начала Вихря, впервые за всё время своего странствия понимает, что в предыдущих царствах у него было хотя бы астральное *тело*: оно не имело ничего общего с плотью, но хотя бы ощущалось как некая оболочка. Сделав же первый шаг в сторону вихря, маг понимает, что теперь вперёд движется лишь его сущность: его надежды, грехи и мысли.

Пространство между различными частями Вихря называется Звёздными пустошами. Чёткой границы между Дремлющей землёй и Звёздными пустошами не существует. Просто в какой-то момент маг начинает замечать, что джунгли становятся прозрачными и что он проходит сквозь стены пещеры, в которой он только что находился, и начинает видеть сияние далёких светил.

Технически персонаж оказывается под воздействием Экстатического ветра каждый раунд, однако само время посреди Вихря становится вопросом субъективного восприятия. Фактически время здесь измеряется *действиями*. С точки зрения Вихря, “путешествие” на три метра, на тысячу метров и на тысячу миль представляет собой одно и то же действие – а потому занимает всего один раунд (то есть около трёх секунд). Другое дело, что магу бывает трудно привыкнуть к мысли, что он способен совершать практически бесчисленное количество шагов (или других однотипных действий) за столь короткий промежуток времени. А потому иногда персонаж начинает сам замедлять себя, поддаваясь простому неверию в собственные способности.

И этот феномен нигде не чувствуется острее, чем во время межзвёздных путешествий.

Непостижимая астрономия

Вихрь не поддаётся человеческому пониманию (а значит – и конкретному описанию), однако точно можно сказать, что он содержит в себе астральные отражения звёзд и планет реального мира. Всего одного-двух раундов путешествия хватит, чтобы маг оказался на любой планете в пределах Солнечной системы. Проблема заключается в том, что при переходе на такие дистанции маг почти не способен заставить себя поверить, что он может передвигаться *настолько* быстро. Поэтому он начинает замедляться, рационализировать происходящее и тратить всё больше времени на путешествие с каждой новой мыслью. Некоторые маги сходили с ума после того, как начинали “мгновенное” путешествие в другую галактику, но уже посередине пути начинали адаптировать свою текущую скорость под собственные *представления* о нормальной скорости человека и замедлялись настолько, что с субъективной точки зрения для них проходили столетия. Трудно даже представить, какие муки ждут человека, застрявшего посреди абсолютной пустоты на долгие века.

Всегда, когда маг собирается совершить путешествие на огромное расстояние посреди Вихря, Рассказчик может объявить проверку Интеллекта + Оккультизма. Провал может означать, что персонаж начнёт адаптировать своё восприятие путешествия к законам реального мира. А потому, даже если несколько магов, одновременно начавших межзвёздное путешествие, прибудут в точку назначения всё так же через один-два раунда, может оказаться, что с *субъективной* точки зрения один из них будет воспринимать путешествие как мгновенное, другой – как годовое, а третий – как вековое.

Что ожидает космического путешественника? Прежде всего стоит сделать очевидную оговорку, что мало кто из магов предпринимал попытку такого странствия – и ещё меньше тех, кто вернулся оттуда в здравом рассудке. Однако в целом Вихрь отражает объективную истину, а не фантазии смертных – поэтому большинство планет представляют собой лишь голые камни, пустыни и газовые образования, лишённые жизни.

Однако этим дело не ограничивается. Маги, посетившие Марс, рассказывают о монументах, явно сооружённых разумными созданиями и покрытых атлантическими рунами – даже если сама планета выглядит пустынной. Некоторые утверждают, что во льдах Европы – луны Юпитера – заковано существо, похожее на ангела. Третьи заявляют, что нашли звезду Немезиду, существование которой так долго предполагали смертные астрономы, но не смогли изучить её, потому что сама её сущность враждебна всем Пробуждённым. По утверждению этих магов, Немезида и вовсе уничтожила дюжину Атлантис до того варианта, который и стал известен сегодня.

Мало кому удавалось отправиться за пределы Солнечной системы и вернуться назад. Поговаривают, что где-то в межгалактическом пространстве обитают сущности, которые охотятся на астральных путешественников, рискнувших посетить слишком далёкие уголки вселенной.

Если кто-нибудь из магов и вернулся из подобного путешествия, никто не может проверить и подтвердить их истории. Тем не менее, ходят слухи о том, что Альдебаран и

Арктур служат тюрьмами для богоподобных узников. Другие маги рассказывают, что большинство планет и звёзд во вселенной охвачены Бездной – и именно поэтому смертные до сих пор не нашли доказательств существования инопланетной жизни. Третьи говорят, будто космос наполнен расами непостижимых существ, порабощённых тёмными богами. Наконец, есть и те, кто просто не в состоянии объяснить, что он видел во время подобного путешествия, в лучшем случае ограничиваясь упоминаниями существ неизвестного цвета и формы.

Цитадели Эонов

Эонами называются сущности, наделённые почти безграничными знаниями, но не имеющими ничего общего с человеческой расой. Лишь самые опытные и мудрые среди магов сумели добиться их внимания. Ещё меньше тех, кто сумел воспользоваться их знаниями.

Каждый из Эонов обитает в своей цитадели, которая представляет собой отдельную часть Вихря. Для попадания в новую цитадель магу необходимо пройти определённое испытание, сущность которого он интуитивно понимает в тот момент, когда решается на путешествие.

Если маг хотя бы раз побывал в определённой цитадели, при дальнейших посещениях он будет оказываться у её входа. В первый же раз он заканчивает путешествие на берегу космического океана Уроборос и должен самостоятельно найти путь в цитадель.

Многие Пробуждённые считают, что Эоны имеют *по меньшей мере* косвенное отношение к созданию Атлантиды. Некоторые допускают или даже верят, что именно Эоны созвали на остров смертных ясновидцев, приняв обличья драконов.

Неудивительно, что многие колдуны отправляются в астральное путешествие в цитадели Эонов по той же причине, по которой их предки некогда совершили своё легендарное странствие. Они ищут совета и благословения этих великих существ подобно тому, как нищие и отчаявшиеся могут искать наставления священников и пророков. За долгие тысячелетия существования магии Пробуждённые написали не один фолиант, посвящённый мистическим именам Эонов, их личностям, силам и астральным телам. В целом, все сходятся на том, что Эоны слишком могущественны, чтобы их можно было описать человеческим языком. По всей видимости, когда Эоны принимают облик, доступный зрению смертных, и произносят слова на человеческом языке, они лишь снисходят до уровня самих магов. Истинная сила Эонов неизмерима – или попросту неограниченна.

Оккультные имена Эонов известны каждому, кто интересуется астральными путешествиями, однако их невозможно выразить в человеческой речи или на письме.

Всего существует десять Эонов, но шесть цитаделей.

Падшее древо Аркадии, цитадель Глорианы Темпоры и Медраута: Эта цитадель выглядит как полое бревно циклопических размеров. Оно столь велико, что в его верхней части нередко собираются облака. Вход освещает рощица волшебных грибов. Есть эти грибы – как, впрочем, и любые другие местные явления – категорически не рекомендуются.

Глориана, владычица Времени, постоянно что-то ткёт, даже когда говорит с посетителем. Она то и дело молодеет, затем стареет и молодеет снова.

Рядом с ней стоит Медраут, повелитель Судьбы. Также известный как Мордред, он утверждает, что его держат здесь в заточении.

Орхидея Пандемониума, цитадель Даххака: Гигантский металлический цветок, в который уместился бы целый замок. Орхидея заполнена готическими демонами в обличье разумного пламени. Они служат одновременно стражами и осветителями этого места.

Трёхголовый дракон Даххак, повелитель Разума и Пространства, встречает своих посетителей в центральном чертоге. По его воле демоны принимают формы, которые

метафорически отражают Пороки и Добродетели каждого гостя. Это служит открытым намёком на бесполезность любых попыток скрыть от трёхглавого чудовища свою сущность.

Беспокойный особняк Стигии, цитадель Тифона и Ехидны: Серебряные стены Беспокойного особняка поддерживают гигантские кости драконов, однако парадные двери сделаны из свинца и золота. Весь особняк выстроен в виде неподвижного великана, свернувшегося в позу эмбриона. Золотая створка входных дверей украшена атлантической руной Материи, свинцовая – руной Смерти. Хозяева особняка встречают своих в посетителей атлантической могиле, заполненной камнями, монетами и скелетами. Владыка Смерти, Тифон, ничего не говорит: как правило, он просто ползает в тених тронного зала. Ехидна, властительница Материи, обычно выглядит как женщина, покрытая чешуйками драгоценных металлов и минералов. Глазами ей служат необработанные алмазы. Она говорит за своего партнёра, отвечая и на вопросы о Смерти, хотя бывают редкие случаи, когда Тифон лично говорит с амбициозными некромантами.

По древней традиции, астральный путешественник может предложить Тифону свою душу взамен на воскрешение мёртвого. Говорят, будто это один из немногих способов – если даже не единственный способ вообще – воскресить человека по-настоящему (вместо того, чтобы создавать чудовище или призрака во плоти).

Главной заботой Тифона считается разрушение Рокового пика. Согласно древней легенде, боги Высшего мира поручили Тифону уничтожить это место, с тем чтобы смертные больше никогда не оскверняли истинную реальность.

Первозданная роща, цитадель Змеи и Оленя: Одни видят здесь шипастые заросли, другие – серо-голубую рощу бамбука, тянущуюся от горизонта до горизонта. Так или иначе, Первозданная роща отличается от других цитаделей тем, что она затрагивает огромную часть Дремлющей земли и даже Тени. Это подлинная *аксис мунди* – земная ось, из которой можно попасть в любую часть Падшего мира. Эоны, правящие этим местом, регулярно меняют своё обличье, хотя основными считаются образы Змеи (повелителя Духа) и Оленя (владыки Жизни). Единственной формальной частью цитадели, в которой Эоны встречают своих посетителей, служит гигантский камень, покрытый таинственными иероглифами. Поговаривают, будто некогда этот камень был “страницей” каменной книги, в которой оставляют свои имена заклинатели Тирсус.

Вечный храм Эфира, цитадель Азазеля и Лилит: Двери этого храма, сочетающего в себе элементы сотен культур и архитектур, постоянно открыты, однако внутри безлюдно и тихо. На внутренних стенах храма изображены все святые и пророки, известные человеческой цивилизации. В дальнем конце основного зала стоят два трона. На правом сидит Азазель, повелитель Энергии. Рассказывают, будто Азазель был ангелом или титаном, который полюбил смертных и подарил им огонь. Неудивительно, что некоторые маги ассоциируют его с Прометеем.

Лилит, владычица Сущности, тоже некогда изменила божественный миропорядок, но не для того, чтобы улучшить смертную долю, а для того, чтобы взять в руки магический скипетр и объявить, что отныне вселенная будет считаться с её личной волей.

Лощина, цитадель Иного и Бездны: С внешней стороны эта цитадель выглядит как одинокая лачуга на берегу звёздного океана Уроборос. Появилась она вскоре после падения Атлантиды. Никто не знает, что находится внутри цитадели, поскольку выйти из неё удавалось лишь тем Пробуждённым, которые соглашались служить Бездне. Впрочем, рассказывают, что из лачуги раздаётся плач человека неизвестного пола и возраста.

Иногда перед лачугой появляется хозяин цитадели. Прозванный Иным, этот маленький смуглый старик ведёт себя на удивление дружелюбно для представителя – если даже не повелителя – Бездны. Однако он никогда не моргает и не улыбается. Несмотря на то, что он никогда не применяет силу по отношению к непрошеным гостям, во время беседы с Иным любой маг чувствует, что что-то идёт не так. Один маг рассказывал, что на мгновение посох Иного превратился в череп и позвоночник младенца, а на следах его ног распустились металлические шипы. Другой колдун не смог даже выразить то, что он

понял во время беседы с Иным, однако начавшиеся кошмары со временем довели его до суицида.

Никто не знает, кем на самом деле является этот старик. Он может быть фараоном-каннибалом, или демоническим князем, или неким аналогом дьявола, предлагающего смертным заключить с ним одну-две сделки.

Скелести поклоняются Иному как богу, однако даже им он всего лишь предлагает поговорить у костра или передохнуть в лачуге.

Кто такие Эоны?

Хотя никто среди Пробуждённых не сможет уверенно говорить о сущности Эонов, по всей видимости, эти создания воплощают Башни Высшего мира. Некоторые маги даже считают, что они могут *сами* быть Башнями и что физические носители, на которых все Пробуждённые оставляют свои имена, в действительности находятся во владении Эонов.

Другие версии предполагают, что все Эоны некогда были магами, но совершили своё Восхождение. В любом случае, Эоны непобедимы: повредить им или устранить их из реальности будет попросту невозможно. Не считая Даххака и Иного, каждый из них отвечает за свою Аркану и обладает неограниченными возможностями в той сфере, за которую он отвечает (например, Тифон – повелитель Смерти – действительно может возвращать усопших на Землю без каких-либо изменений и оговорок). Даххак отвечает сразу за две Арканы, а Иной выражает загадочную волю Бездны.

Хотя Эоны непостижимы (а значит – непредсказуемы), в целом они ведут себя дружелюбно по отношению к Пробуждённым. Многие опытные маги посещают их для того, чтобы осваивать новые формулы и другие мистические способности, связанные с определённой Арканой – хотя взамен Эоны требуют выполнения самых разнообразных заданий в реальном мире (или астральных царствах). Впрочем, даже их дружелюбие имеет свои пределы. Эоны редко убивают тех, кто им досаждаёт, однако не один Пробуждённый сошёл с ума после того, как навлёк на себя ярость Эона.

Примечательно, что Эоны никогда не появляются в цитаделях своих собратьев. В частности, среди самых распространённых заданий, которые они поручают магам, числятся просьбы проследить за другими Эонами или даже вынести что-нибудь из их космической цитадели.

Уроборос

На краю изученной вселенной раскинулся звёздный океан Уроборос, по всей видимости, разделяющий Падший мир и Высшие царства. Когда экзархи возвели Небесную лестницу, она соединила оба мира именно через бездонную гладь Уробороса. Никто не знает, из чего состоят воды этого океана, хотя рассказывают, что его заполняет чёрная кровь мёртвого дракона. Иногда из глубин океана на край вселенной выбирают существа, охотящиеся за мыслями разумных существ.

Единственное, что доподлинно известно об Уроборосе – это то, что любой маг может пожертвовать частью своей личности, просто объявив об этом на берегу Уробороса. В этом случае он вкладывает очко Воли, и названная им часть его сущности пропадает из этой вселенной навеки. Если маг отдаёт океану своё тело, оно распадается даже в реальном мире. Если маг отдаёт свои воспоминания, ни одно заклинание не поможет их восстановить.

Глава третья:

Сущности и обитатели

Обитатели Онейроса

Даймоны

Даймоны воплощают определённые части личности самого мага. Как правило, они выглядят идентично самому заклинателю и обладают теми же характеристиками, что и он сам. Практически каждый даймун существует с единственной целью: сделать своего хозяина лучше.

Тем не менее, иногда магу бывает выгодно хотя бы временно избавиться от такого духовного проводника. Например, если заклинатель страдает от нравственных колебаний, но знает, что должен заставить себя совершить преступление, он может уничтожить даймона в своём Онейросе, чтобы наделить себя абсолютной уверенностью в собственной правоте. Последнее выражается в виде специфического отклонения, сущность которого описана ниже.

В редчайших случаях маг решает уничтожить даймона навсегда: для этого его необходимо лишить доступа к Эссенции уже после того, как его Корпус достигнет нулевой отметки.

Уничтожение даймона (временное или постоянное) считается преступлением против Мудрости 5 и выше. Проверка дегенерации требует броска трёх дайсов. Маги, обладающие четвёртым или более низким уровнем Мудрости, игнорируют эту проверку.

Даймоны возрождаются в пределах Онейроса спустя несколько дней, точное число которых равно Решительности + Самообладанию персонажа.

Хотя даймоны похожи на духов, они поддаются лишь той Аркане, которая лучше всего отражает их роль. Например, даймун, принявший облик вампира в попытке преподать магу оккультный урок, будет поддаваться лишь заклинаниям Смерти, пока не примет другую форму.

Даймоны восстанавливают по очку Эссенции за сцену, хотя если маг покинет Онейрос, этот запас восстановится целиком.

Даймон не должен причинять собственному хозяину настоящий вред. Если по какой-либо причине он это делает, его Ранг понижается на единицу на один месяц реального времени.

Новое отклонение:

Противоестественная уверенность

Ваш персонаж уничтожил даймона, отвечающего за моральные колебания. Он не способен даже допускать мысли о том, что он может оказаться не прав. В любой ситуации, в которой маг должен был испытывать колебания, вы должны пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае успеха маг вспоминает, что *в обычных обстоятельствах* он должен был чувствовать неуверенность. Он не испытывает её по настоящему, однако помнит о том, как дела обстояли раньше.

В случае провала маг действует так, как хочет в текущий момент. Рассказчик вправе наложить штраф -3 на любую попытку мага планировать свои действия заранее.

Готические демоны

Любая личностная черта, которую маг ненавидит в себе самом, порождает готического демона. Это касается как внутренних черт, созданных пороками самого персонажа, так и недостатков, которые возникли не по его вине (например, любой повторяющийся кошмар порождает одного демона, даже если виновником этого кошмара служит другой человек или монстр). Самые сильные кошмары вдыхают жизнь в демонов, обладающих третьим Рангом.

Уничтожение демона позволяет магу почувствовать облегчение (например, вернуть себе контроль над определённым пороком или избавиться от повторяющихся кошмаров). Тем не менее, если маг проиграет в схватке, его порок станет только хуже.

Обитатели Теменоса

Астральные вредители

Эти редкие существа возникают там, где раньше бытовала определённая идея или другое явление. Например, если маг сотрёт определённый идеал из Теменоса, на его месте появится как раз такое создание. Вредители существуют только затем, чтобы расширять породившую их брешь в астральном пространстве. Со временем они начинают уничтожать другие идеи, что, в свою очередь, создаёт уже новых вредителей.

Фантомные скакуны

Фантомные скакуны встречаются столь же редко, что и астральные вредители. Тем не менее, их роль обладает куда более позитивным характером: скакуны воплощают архетип лошадей третьего Ранга.

Если магу удастся поймать скакуна, он может пройти продолжительную проверку Внутренности + Знания животных, делая по броску раз в два часа. При накоплении 10 успехов он приручает фантомного скакуна. С этого момента сумма успехов, требуемая для перемещения между областями Теменоса, сокращается вдвое.

Морфиды

Миру Пробуждённых всегда были известны маги, готовые пойти на всё, чтобы избежать смертных. Самые безумные из них становятся Морфидами – бывшими смертными, которые поддались своим готическим демонам и превратились в своеобразный гибрид человека и идеологического архетипа.

Морфиды живут в коллективном сознании человечества, выполняя роли, связанные с их архетипом. Иногда они пробираются в Онейрои других заклинателей, похищая их знания и астральные артефакты.

Бунтари

Любой культуре известны свои бунтари. В Теменосе эти создания почти всегда предстают в обличье подростков или молодых людей. Они произносят пламенные речи и совершают нападения на поборников действующей системы. Любопытно, что ни один представитель закона не может поймать бунтаря ни при каких обстоятельствах (хотя это может сделать маг).

Восковые человечки

Восковые человечки воплощают идею потери памяти. Они бесцельно бродят по своему царству, не понимая, что происходит вокруг. Тем не менее, мага, недооценивающего подобное существо, ожидает неприятный сюрприз: эти духи способны использовать Влияние третьего уровня для создания галлюцинаций, связанных с потерей памяти уже в сознании самого мага.

Силы Анима Мунди

Прежде всего, список обитателей Анима Мунди включает уже описанных в предыдущей главе Эонов, Натур, Звериных владык, тифонидов и некоторых других созданий. Помимо них, существует ещё несколько уникальных чудовищ, с которыми можно столкнуться на просторах Мировой души.

Безжалостный амулет

Безжалостный амулет похож на простой артефакт, однако он обладает собственной волей и способен передвигаться на маленьких крабьих ножках. Если ему удастся заскочить на шею жертвы и замкнуться вокруг её горла, та обнаружит, что утоление своего Порока отныне восстанавливает ей все очки Воли. Тем не менее, спустя несколько дней, равных Самообладанию жертвы, она начнёт получать только по очку Воли за удовлетворение своей Добродетели. Кроме того, всякий раз, когда она будет сталкиваться с любым человеком или феноменом, который ей не нравится, она будет проходить проверку Решительности + Самообладания. В случае провала она начнёт испытывать странную тягу к этому явлению. В частности, она может обнаружить, что ей нравится причинять себе боль.

Каждую неделю эта проверка получает штраф -1. В конечном счёте многие маги окончательно поддаются порокам и деградируют или убивают себя, получая неопишное удовольствие от полного саморазрушения.

Химерические предметы

Маги, хотя бы раз посетившие астральный мир, часто начинают грезить об извлечении некоторых эфемерных предметов в реальный мир. Хотя многие из Пробуждённых считают эту задачу практически невыполнимой, в действительности существуют сразу три способа переноса астральных объектов в физическую реальность.

Вдохновение: Хотя это и нельзя назвать буквальным извлечением астрального предмета, маг вполне может просто создать новый предмет в земной реальности, хорошенько изучив все его особенности в астральном царстве.

Материализация: Некоторым магам удаётся сотворить заклинание, переносящее предмет в реальный мир точно так же, как многие практики гозтической магии заставляют материализоваться своих внутренних демонов.

Призыв: Самые волевые маги попросту заставляют астральный мир отдать часть своей эфемерной материи миру физическому.

Химерическая материализация

(Материя •••• + Разум ••••; иногда Сущность ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг переносит предмет в реальный мир на одну сцену. Если предмет считается артефактом, маг должен обладать Сущностью •••• и обязан наполнить его собственной Маной.

Химерический призыв

(Материя ••••• + Разум •••• + Дух ••••)

Действие: продолжительное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Заклинание полностью аналогично предыдущему, однако оно остаётся в силе неограниченное время. Маг должен набрать сумму успехов, равную уровню артефакта (минимум 3). Кроме того, это заклинание считается преступлением против Мудрости четвёртого уровня.

Неведомые сокровища

В целом, астральные царства содержат бесчисленное количество уникальных предметов. Хорошим примером может служить описанная в следующем абзаце летающая тарелка, однако даже такой объект трудно назвать самым странным, что маг может встретить в астральном мире.

Летающая тарелка (артефакт)

Прочность 5, Размер 22, Структура 27, Мана: 12

Чаще всего летающие тарелки встречаются в Теменосе, поскольку они воплощают одно из стереотипных человеческих представлений об инопланетных летательных аппаратах. Тем не менее, иногда их можно встретить в Онейросе, Анима Мунди и даже Тени.

Летающие тарелки время от времени появляются в небе над тем или иным царством Теменоса, зависают на несколько минут и затем скрываются в неизвестном направлении. Однако некоторым магам удалось сбить летающую тарелку своим заклинанием или наткнуться на НЛО, потерпевший крушение.

Хотя внутри маги обнаруживают духов, астральных обитателей или других Пробуждённых, судя по всему, изначально эти объекты были созданы кем-то ещё. Поскольку магам не удаётся установить личность их создателей колдовскими методами, основная теория гласит, что хозяева НЛО обитают в Бездне или Высшем мире.

Летающая тарелка вмещает пилота и шесть пассажиров. Она может перемещаться между различными областями Теменоса, тратя на это по пять минут за каждое очко штрафа, с которым обычно проходят броски на поиск переходной зоны. Кроме того, пилот может перемещаться в зоны Теменоса, с которыми не связана текущая область.

Если пилот добровольно вкладывает в это очко Маны, объект появляется в материальном мире. Это немедленно вызывает проверку Парадокса. НЛО может оставаться в реальном мире не более двух минут (хотя этого достаточно, чтобы пилот успел выйти наружу или, напротив, захватить на борт своих друзей). Появиться в материальном мире ещё раз он сможет только по прошествии 10 минут.

Где бы ни находилось тело астрального путешественника, если он покидает летающую тарелку во время материализации, его физическое тело телепортируется в точку выхода.

Пилот, обладающий знанием Духа 1 уровня, может направлять НЛО в Тень и Сумрак. В этих реальностях НЛО может путешествовать со скоростью 1000 миль/час.

Прочность	Размер	Структура	Пассажиры
10	20	25	1+6

Глава четвёртая: Истории о неизвестном

В астральном мире можно найти что угодно. Даже если обычные заклинатели (не достигшие уровня архимагов) не способны путешествовать в Высшие царства, они могут найти столь явные отражения Высших миров в астральной реальности, что во многом ваша история будет повествовать о буквальном соприкосновении мага с заветными Высшими царствами.

Если вы хотите рассказать историю о путешествии в астральный мир, но не знаете, как это сделать, вот несколько общих рекомендаций. Прежде всего, старайтесь делать эти истории эпизодическими: одной-двух сессий будет достаточно, чтобы игроки насладились их потенциалом, но не устали от фантазмагорических декораций. В конце концов, даже с сеттинговой точки зрения маги погружаются в астральные царства лишь *время от времени*: попытка провести в них заметную часть своей жизни грозит превращением мага в Морфида.

Если история затягивается, не бойтесь немного сжульничать. Астральные царства не подчиняются законам логики – во всяком случае, большую часть времени. Завершите текущую сцену и опишите финал истории в сжатом, метафорическом виде.

Кроме того, помните, что в любой интересной истории персонаж чем-то рискует. В астральном мире невозможно погибнуть, однако не забывайте о риске идеологического искажения, сумасшествия и потери Воли.

Наконец, не стремитесь делать астральное путешествие одной глобальной экскурсией по всем доступным мирам. Сосредоточьтесь на нескольких темах (а значит – и царствах), которые имеют значение для текущей истории. Хорошим примером такого тематического путешествия служат локации, описанные в книге **Boston Unveiled**. При создании этих мест мы отталкивались от предположения, что игрокам будет интереснее увидеть царства, метафорически связанные с историей Бостона, чем получить от Рассказчика предложение обойти все мыслимые и немыслимые области внутреннего мира, не связанные никакими темами и мотивами.

Личные символы

Давайте признаемся: мы часто думаем о персонажах в контексте их игровых способностей. В глазах большинства игроков, фраза “Я играю за колдуна Мастигос с тремя очками кун-фу” звучит абсолютно нормально и самодостаточно.

Мы редко думаем о том, где живёт мать персонажа и каким именем она его называет. Мы ничего не знаем о его друзьях и любимых сериалах. Всё, что мы знаем – это сколько дайсов он будет кидать при совершении впечатляющих действий.

И в большинстве историй это воспринимается совершенно нормально: в конце концов, *чаще всего* мы собираемся поиграть в магов, а не провести беседу на философскую тему. Но именно поэтому истории об астральных поисках выглядят такими свежими, оригинальными и порой даже интеллектуальными. Мы получаем возможность рассказать о персонаже то, о чём мы – скорее всего – никогда бы даже не подумали в обычной игре. Это одна из самых сильных сторон истории об астральных путешествиях. Используйте её!

Подготовка

Как и в любой игре, вам не нужно планировать всё заранее. Тем не менее. В первые несколько раз вам будет полезно определиться с несколькими ключевыми мотивами грядущей игры.

Прежде всего решите, в чём будет заключаться конфликт истории. Идея этой книги заключается не в том, чтобы просто дать персонажу полюбоваться таинственными пейзажами. Основная часть наслаждения от такой игры заключается в том, что персонаж

может повлиять на эти миры – а для того чтобы он мог и хотел на них повлиять, он должен быть связан с ними сюжетно и эмоционально. В частности, астральные путешествия как нельзя лучше подходят для конфликтов из серии *Человек против себя самого*, поскольку в случае с магами персонажи смогут буквально столкнуться со своими внутренними демонами.

Во-вторых, придумайте ключевую задачу протагонистов (например, “добраться до Анима Мунди и поговорить с душой мёртвого мага”) и разбейте её на отдельные испытания. Возможно, при разработке игровых задач вам будет легче придерживаться определённых категорий. Например, вы можете придумать по одной Ментальной, Физической и Социальной задаче для каждого игрока. Или вы можете сыграть на эмоциях, мыслях и мистике, где первая задача будет касаться противостояния внутренним эмоциональным конфликтам, вторая заставит персонажа отстаивать свои убеждения, а третья позволит искать знаний о мире в целом.

Наконец, вы можете разделить задачи по жанрам – например, придумав по одной задаче в жанрах комедии, драмы и экшена. Ничто не сделает игру более гармоничной и сбалансированной, чем возможно поучаствовать в схватке и разыграть комичную сценку перед тем, как перейти к серьёзной моральной проблеме.

Символы

Астральный мир символичен, однако едва ли у вас есть хорошее представление о том, какие ассоциации вызывают у ваших игроков те или иные символы. Поэтому не бойтесь спросить перед игрой, что каждый из участников представляет, когда думает о борьбе с Бездной или худшем поступке, который вообще в состоянии совершить человек.

На всякий случай задайте пару “ложных” вопросов, которые не будут иметь ничего общего с запланированным сценарием. В дополнение к двум уже приведённым вопросам можете спросить следующее:

- Что мог бы совершить твой персонаж, если бы он мог удовлетворять свой Порок, ничем не рискуя?
 - Как могло бы выглядеть его “тёмное отражение”?
 - Как он мог бы подшутить над своими товарищами?
 - Что он всегда хотел, но боялся сказать другому персонажу?
 - Каким образом он попытался бы скрыть следы определённого преступления?
 - В каком месте ему бы понравилось прятаться от реального мира?
 - К какому методу он бы прибёг, чтобы захватить врасплох более могущественное создание?
 - Чем бы он вооружился, случись ему участвовать в дуэли?
- Разумеется, вы можете использовать такой список вопросов и в обычной игре.

Архетипы

Попросите своих игроков описать своих персонажей двумя словами. Скорее всего, эти два слова будут дублировать концепции протагонистов, однако ваша задача заключается в правильном переформулировании этих определений. Например, “компьютерный хакер” – не совсем подходящий архетип для создания историй, повествующих об астральных путешествиях. В то же время, хакер может рассматриваться как хитрец, трикстер или изобретатель. Эти архетипы помогут вам создать для героя что-нибудь близкое и интересное уже после того, как он погрузится во внутренний мир.

Затем попросите каждого игрока описать двумя словами своего идеального союзника или заклятого врага. Это не означает, что у персонажа уже есть такой союзник и враг – однако вы сможете вставить подобных существей в историю об астральной экспедиции.

Если хотите, вы можете использовать эти концепции как есть, однако хорошей идеей будет слегка изменить их, чтобы показать замысел каждого игрока в неожиданном свете.

Вот несколько предложений, позволяющих сделать это с максимальным удобством и скоростью.

Дети и старики: Измените возраст архетипов, названных игроком.

Лучшее против худшего: Возьмите архетип игрока и разделите его на два крайних проявления.

Развитие и деградация: Добавьте в архетип важную личностную черту или, напротив, покажите архетип, утративший нечто важное.

Пороки и Добродетели: Измените Порок и/или Добродетель названного архетипа.

Теперь вы знаете, каких персонажей будет интересно встретить вашим игрокам. Не пренебрегайте этими наработками. Возможно, лучше всего будет решить, что эти создания *точно* существуют где-то в астральном мире. Если удобно, считайте их частью своего “канона”.

Непробуждённые

Выше уже не раз говорилось, что врождённой способностью к астральным путешествиям обладают только маги. Тем не менее, из любого правила существуют свои исключения. Некоторые из них уже получили частичное рассмотрение в более ранних главах. Теперь нам предстоит осветить эти исключения во всех подробностях.

Вампиры

Внутренний мир вампира может быть просто незыблемым или пугающим – однако он в любом случае будет нести на себе отпечаток Зверя. Погружаясь в Онейрос вампира, маг должен понимать, что властью над этим миром может обладать как человеческая, так и чудовищная сторона кровососа. Иногда Зверь и вовсе образует отдельную реальность в дальних частях Онейроса. С одной стороны, это означает, что путешественник не будет рисковать столкновением со Зверем в основной части Онейроса. С другой, если маг захочет как-либо повлиять на Зверя в Онейросе, ему придётся совершить путешествие в астральную область, полностью подчинённую монструозной сущности кровососа.

Наконец, души вампиров практически всегда несут на себе следы раскаяния, вины и других нравственных колебаний, что иногда создаёт дополнительный ярус проблем для астрального путешественника.

Заклинания и другие мистические силы, которые путник может использовать в Онейросе, должны принести заклинателю сумму успехов, превышающую Силу крови вампира.

Если кровосос хочет исследовать свою душу сам, для начала ему необходимо использовать Ясновидение или другую телепатическую способность для проникновения в разум *мага* – и уже затем перейти оттуда в Онейрос.

Считайте, что при успешном использовании Ясновидения или иной телепатической силы вампир “набирает” восемь успехов при проверке медитации. Если маг уже проникал в *собственный* Онейрос хотя бы раз в жизни, вампир может почувствовать психический след его путешествия и попытаться заглянуть во внутренний мир своей жертвы или же в собственную душу. Это требует накопления четырёх успехов при проверке медитации уже по обычным правилам (опять же, первые восемь успехов вампир получает бесплатно – ещё четыре позволяют достичь стандартного порога Онейроса в 12 успехов).

Считается, что вампиры не могут проникать в Теменос и более отдалённые царства, однако если вампир сумеет каким-нибудь образом вложить в это путешествие Ману (например, проведя какой-нибудь редкий обряд, позволяющий тратить Витэ вместо Маны), *теоретически* это может позволить Сородичу войти в коллективную душу человечества.

Не стоит и говорить, что вампир не способен питаться кровью астральных сущностей. Хотя он в состоянии применять свои оккультные силы, их использование расходует Витэ

по обычным правилам. В итоге вампир может проснуться куда более голодным, чем он был в момент отправления в странствие.

Оборотни

Оборотни уникальны в том отношении, что им проще всего попасть в Дремлющую землю и некоторые другие части Анима Мунди, однако они практически не способны отправиться куда-либо ещё.

Для того чтобы попасть в Дремлющую землю, оборотню достаточно просто уснуть. Как уже говорилось ранее в этой книге, Урата почти никогда не понимают, что они находятся не во сне и не в Тени. И тем не менее, какой-нибудь жрец, шаман или оракул из числа оборотней вполне может попытаться проникнуть в Дремлющую землю во время осознанной медитации, а не сна. Опять же, едва ли он будет знать, что совершает астральное путешествие: скорее всего, он будет считать, что он просто налаживает ментальную связь с духами природы.

Урата не повержены Экстатическому ветру. В обличьях Уршул и Урхан они получают +2 очка Силы. Они сохраняют доступ к любым Дарам и способны общаться со всеми обитателями Дремлющей земли (общение с Натурами и Анима локи проходит с особой лёгкостью). Как правило, оборотни считают этих созданий воплощениями грёз, которые видят духи из Тени. Возможно, они даже правы.

Хотя оборотни могут переходить из Дремлющего мира в Просеку, другие части Анима Мунди не просто недоступны им, но и невидимы. Оборотням неизвестно, что этот мир соприкасается с Высшими царствами – в сущности, им неизвестен даже сам термин “Высшие царства”.

Наконец, ходят слухи о существовании двусторонних проходов между Анима Мунди и Тенью, а потому оборотни (и маги) теоретически могут попадать в Анима Мунди даже во время бодрствования. Маги называют такие проходы Теневыми вратами и намеренно ищут их для того, чтобы получить более лёгкий доступ к Анима Мунди.

По иронии судьбы, Отверженным не слишком нравится феномен “дыры в Тени”. Иногда маги, вышедшие на поиск такого места, сталкиваются с агрессивными стаями оборотней, которых существование этого портала отнюдь не приводит в восторг.

Прометиды

Прометиды способны проникать в астральные царства благодаря уникальному Атанору (описанному уже в следующем абзаце), а также при помощи магов. Тем не менее, они не способны черпать в астрале запасы Пироса. Ни одному астральному миру попросту не известны источники противоестественной энергии, заменяющей Прометидам души (хотя архимагам доподлинно известно о царстве Принципа, которое потенциально может быть даже *важнее* Высшего мира; подробнее этот момент описан в книге **Imperial mysteries**).

Не будучи естественной частью этого мира, Прометиды не получают возможности посетить Анима Мунди.

Путешествие по астральным мирам может наделить Созданного уникальным опытом. Прежде всего, он может узнать о тревогах и грёзах смертных, наблюдая за их сознанием изнутри. Кроме того, в любой ситуации, в которой Пробуждённый мог бы получить Магический опыт, Прометид получает очки Витриоли.

Новый Атанор:

Журавль – Духовные странствия (Улган)

Ключевые Атрибуты: Сообразительность и Решительность

Бонус Прометида: Созданный может путешествовать по астральным мирам по тем же правилам, что и маг. Он проходит обычные проверки Медитации и способен посещать Теменос, но не Анима Мунди. Тем не менее, начало каждого путешествия стоит очко Витриоли. Переход в Теменос стоит ещё одно очко.

Бонус Искуплённого: Персонаж сохраняет вышеописанную способность, однако теперь он может проникать в Анима Мунди. Вместо Витриоли он вкладывает очки Воли.

Подменыши

Как и Истинные феи, подменыши обладают врождённой способностью к проникновению в Онейрои (не только собственные, но и чужие). Тем не менее, они не могут переходить в Теменос, хотя по утверждениям некоторых Пробуждённых, Истинные феи часто встречаются в Анима Мунди (в обход Теменоса).

Ясновидцы и тауматурги

Некоторые люди способны проникать во внутренние миры подобно магам. Если вы считаете, что тот или иной ясновидец или тауматург способен к астральным путешествиям, значит, он может совершать путешествия как в Онейрои, так и в Теменос и Анима Мунди.

Глава пятая:

Примеры царств

Алкагест

Алкагест воплощает собой архетип военного государства, поданный в максимально преувеличенном виде. Это царство Теменоса существует только затем, чтобы воевать с другими мирами. Его обитатели постоянно ждут нового предводителя, который займёт их трон. Как только такой человек появляется, они собираются в три легиона и отправляются на войну.

Алкагест практически лишён элементов, которые не обладали бы хотя бы косвенной связи с темой войны. Здесь нет стадионов, торговых центров и ферм, потому что солдаты Алкагеста не нуждаются в пище, товарах или развлечениях. Им нужны только бараки, печатные машины, конференц-залы и тюрьмы.

Первый легион, известный как Легион мечей, оперирует из Большой оружейной – гексагонального сооружения, окружающего зиккурат Цитадели подобно стене. Охранники легиона патрулируют плоские крыши домов день и ночь, одетые в военную форму и оснащённые любыми видами оружия, которые удовлетворяют прихоти текущего правителя.

Второй легион, известный как Легион голосов, занимается пропагандой. Его члены пишут победные речи и публикуют апологетику в отношении самого Алкагеста. Переубедить такого солдата в собственных убеждениях почти невозможно: если герой пытается это сделать, то в каждом раунде диалога он должен преуспеть в проверке Решительности + Самообладания. В случае провала он утрачивает очко Воли из-за перенапряжения.

Последний легион, именуемый Легионом зодчих, занимается перестройкой Алкагеста под нужды очередного правителя.

Посреди Алкагеста высится Цитадель – чёрная крепость с металлическими башнями и зубчатыми стенами. Когда правитель погибает или покидает Алкагест, двери Цитадели распахиваются. Ни один обитатель этого царства не решается зайти внутрь. Солдаты ждут чужака, который придёт из других земель и откроет их разуму новые военные истины.

Сюжетные зарисовки

- **Враги человечества:** Воины Алкагеста захватывают одно царство Теменоса за другим. Кто-то из жителей Теменоса предлагает героям проникнуть в темницы Алкагеста и найти там бунтовщиков, недовольных текущим правителем. А когда революция состоится, трон в этом царстве воителей опустеет, и весь Алкагест станет ждать нового повелителя...

- **На распутье:** Последнее время трон Алкагеста оставался пустым, и предводители трёх легионов впервые решили сами взять инициативу в свои руки. Они похищают гоэтических демонов из ближайших Онейрой и превращают их в своих легионеров, стремясь собрать непобедимую армию. Маги, внутренние демоны которых прошли промывку мозгов, начинают вести себя странно даже в реальном мире.

- **Алхимик:** Мастер алхимии, идущий по пути Морос, отправляется в длительное путешествие по Теменосу, надеясь узнать что-то новое об искусстве трансмутации. Вскоре местные Пробуждённые замечают определённые колебания в астральных царствах. Достигнув Теменоса, они узнают о военном походе Алкагеста на окрестные области. Когда они наконец оказываются в самом Алкагесте, неожиданно выясняется, что Морос нашёл тайну, которую искал: он сумел преобразоваться в астральную сущность, которая теперь правит легионами Алкагеста, а скоро захватит власть и над другими областями Теменоса.

Безумные грёзы Джона Хаторна

Джон Хаторн стал Истребителем магов в семнадцать лет. Когда для него наступил момент Пробуждения в царстве Эфира, этот новорождённый Обримос – будучи сыном фанатичного христианина – интерпретировал происходящее как божественное откровение. Сам Творец наделил его нечеловеческой силой, чтобы Джон избавил Землю от осквернителей и колдунов.

Немногим позже он встретился с незнакомцем, который назвал себя Урганамом. Джон понял, что перед ним ещё один божественный посланник, и заключил с ним сделку о постоянном союзничестве. Он не знает, что в действительности Урганам представляет собой Истинную фею, изгнанную из Аркадии в мир людей. Урганам почуял зарождающееся безумие молодого человека и заключил с ним мистический договор, который – вопреки ожиданиям Джона – позволил ему поселиться в Онейросе Истребителя.

Джон чувствует определённые нравственные колебания, и у персонажей, пробравшихся в глубины его души, есть реальный шанс уговорить его свернуть с выбранного пути. Возможно, со временем Джон сможет стать добродетельным магом – или просто здравомыслящим человеком. Однако для этого персонажи должны посетить несколько любопытных мест в душе Джона и победить одного могущественного противника.

Отцовский урок: В этой сцене астральный путешественник оказывается в теле юного Джона. Напротив него, в окружении книг на христианскую тематику, сидит отец. Действие начинается с неожиданного вопроса: “Ну, что думаешь, Аарон?” (хитрый маг сразу заключит из этого, что на самом деле Истребителя зовут Аарон). Если маг ответит что-нибудь в духе “Не знаю”, отец начнёт долгую лекцию о важности размышлений об искренности своей веры.

Откровение: В этой сцене путешественник оказывается рядом с церковным алтарём. Рядом, не замечая его, стоит на коленях плачущий Джон/Аарон. “Почему?!” – восклицает он. – “Я не знаю, почему ты избрал меня, Господь!”

Находка: Хаторн сидит у себя в подвале в окружении книг по оккультизму. Судя по всему, каждая из этих книг изображает магов и мистиков только в одном ключе: как людей, отвернувшихся от Божьего света ради обретения дьявольской силы.

Встреча с незнакомцем: Эта сцена кажется какой-то размытой и сюрреальной, но не потому, что её не происходило в действительности, а потому что заклятие Феи частично стёрло её из памяти Джона/Аарона. Персонаж сидит в дорожной закусочной. Напротив него присаживается человек, который рассказывает, что разделяет убеждения и мотивы Аарона. Он предлагает мистическим образом сделать грёзы Аарона сильнее, чтобы они открылись воле Творца.

Священное убийство: На текущий момент Джон совершил три убийства. Каждое из них оставило след на его психике и отражается в виде отдельной сцены, которую астральный путешественник наблюдает от первого лица.

Смятение: Джон стоит на коленях перед тем же алтарём, перед которым он стоял в более ранней сцене. Он уже не так молод. На алтаре сами собой появляются символы. Джон какое-то время размышляет над каждым из них, после чего касается символа, впитывая его в своё тело. После этого появляется очередной символ. Единственный символ, над которым Джон даже не думает, оказывается виселица. Джон торопливо вбирает его в себя, после чего поднимается и уходит. С его рук начинает капать кровь. Он тихо плачет.

Гора гордыни: Эта гора образует отдельную область внутри Онейроса Джона. На ней живёт гоэтический демон, внешне похожий на самого Джона, однако ведущий себя как разгневанный бог. Он пытается изгнать астральных путешественников и обрушивает на них молнии.

Библиотека воспоминаний: Урганам собрал некоторые воспоминания Джона в архив и спрятал его в глубине его разума. Каждое воспоминание записано в отдельную книгу. Если герой накапливает 10 успехов при продолжительной проверке Интеллекта + Образования или Расследования, делая по броску раз в тридцать минут, Джон начинает вспоминать более добродетельные части своей личности. Тем не менее, в библиотеку врывается Урганам.

Царства ужаса: Два величайших страха Джона/Аарона одновременно близки и противоположны друг другу. Первый заключается в том, чтобы подвести Бога, отказавшись от истребления магов. Второй заключается в том, чтобы подвести Бога, *истребляя* магов. Первое царство представляет собой отдалённый аналог Ада, похожий на раскалённую пустыню. Второе выглядит как абсолютное небытие, в котором ничего нет: это царство отражает подсознательные сомнения Джона в существовании Бога.

Крепость Урганама: Большую часть времени Урганам проводит в циклопическом храмовом комплексе, который заполнен аналогами величайших религиозных сооружений католического мира.

Магия в разуме Джона

Парадокс *отсутствует*.

Тени и Сумрака *нет*.

Энергия +1, Сущность +1.

Марс

Мало какие планеты упоминаются в массовой культуре так часто, как Марс. Эта область Теменоса представлена сразу множеством вариантов одного и того же образа. Каждый вариант похож на другой, однако выражает разные ожидания смертных от Красной планеты.

Попасть на Марс можно тремя ключевыми способами. Первый заключается в том, чтобы добраться до Теменоса и найти область, тематически связанную с Марсом, войной или космическими путешествиями. Второй предполагает, что маг достанет кусочек метеорита или иной космический артефакт в физическом мире, после чего начнёт медитировать над ним, отчётливо представляя Марс. Третий состоит в том, чтобы посмотреть на Марс сквозь телескоп (что, впрочем, налагает штраф -2 на броски Медитации, поскольку магу достаточно трудно сосредотачиваться одновременно на созерцании Марса и отправлении в астральное странствие).

Добравшись до Марса, путник оказывается на горе Олимп – высочайшей точке Красной планеты. Его глазам открывается плоская и почти безжизненная верхушка горы, на которой стоят различные транспортные средства.

В зависимости от того, какой вариант Марса нужен астральному путешественнику, он должен спуститься с горы тематически соответствующим способом. Если маг сядет на современный марсоход, спуск приведёт его в практически полный аналог реального Марса. Использование футуристического транспорта приведёт его в научно-фантастический вариант Марса, в котором исследователи изучают инопланетные руины и сражаются с таинственными обитателями Красной планеты. Если маг сядет на шестипалого ящера, тот увезёт его в приключенческий вариант Марса, в котором великие герои бьются с воинственными народами многоруких пришельцев и совершают эпические деяния.

Магия красной планеты

Марс тематически связан с войнами и конфликтами, что добавляет +1 дайс к созданию боевых заклинаний, включая сотворение магической брони. Тем не менее, это почти единственный фактор, объединяющий все вариации Красной планеты.

Если уже после выбора своего варианта Марса маг захочет попасть в любую другую версию Красной планеты, ему достаточно одного успеха. Если он ищет конкретное место, сумма успехов может повыситься до четырёх.

Варианты Марса

Реалистичный Марс: Практически полный аналог реального Марса с той оговоркой, что он уже населён огромной колонией смертных. В некоторых вариантах среди его обитателей встречаются пришельцы, которые, однако, почти целиком напоминают людей. Этот вариант Марса не лишён своих конфликтов: местные жители постоянно спорят о том, следует ли им подчиняться Земле или попытаться начать собственный путь.

Военизированный Марс: У Военизированного Марса есть по меньшей мере три внутренних варианта:

1) Мир, в котором марсианские колонисты воюют с солдатами Земли. Война выглядит здесь как беспощадная резня, а обычное оружие соседствует с лазерными лучами, способными уничтожать целые колонии.

2) Мир, в котором люди воюют с пришельцами, либо нападая на них, либо отражая атаку. Как правило, инопланетяне обладают окологуманитарным интеллектом, а потому дипломатическое решение конфликта возможно – даже если и маловероятно.

3) Мир, в котором марсиане готовятся к нападению на Землю. Они обладают несоизмеримо более развитыми технологиями и не собираются искать мирного урегулирования конфликта. Иногда маг обнаруживает, что сразу после попадания в такой мир он оказывается не на Марсе, а на Земле – среди марсианских солдат.

Героический Марс: Этот вариант Марса напоминает мир фэнтези или кинокомикса. Почти все действующие лица представлены здесь героями или благородными варварами, а лазерные винтовки соседствуют с футуристическими мечами.

Оккультный Марс: В этом мире Красная планета предстаёт как обитель нечеловеческих магов, которые хранят действительно ценные сведения и секреты. Они не торопятся раскрывать свои тайны астральному путешественнику, однако если он докажет чистоту своих намерений, ему могут и открыть доступ к хранилищам древних знаний.

Пороки и Добродетели Марса

На Марсе персонажи могут удовлетворять Справедливость и Стойкость дважды за одну сессию. С другой стороны, удовлетворение Благоразумия и Человеколюбия восстанавливает лишь половину запаса Воли с округлением вверх.

Утоление Гнева приносит сразу два очка Воли, в то время как потакание Лени восстанавливает очко Воли только после двух сцен с утолением этого Порока.

Метрополис

Это царство отражает архетип *города*. Он обладает практически необъятным размером и поделён на районы, многие из которых представляют собой отражения реально существующих городов. Другие районы воплощают представления людей об идеальных или, напротив, проклятых городах. Третьи и вовсе основаны на воображаемых городах из популярных произведений.

Некоторые районы окружены стенами и озёрами, в то время как некоторые парят над землёй или, напротив, спрятаны в тёмных тоннелях. Маги посещают Метрополис с двумя целями: для обнаружения тайн реально существующих городов или для изменения публичного мнения о тех или иных аспектах городской жизни.

Аркология

По мере того как в реальном мире всё большей популярности добивается аркология – область науки, занимающаяся вопросами построения идеального города, – в Метрополисе появляются новые локации, представляющие собой те или иные варианты утопических городов.

Некоторые выглядят как гигантские города-небоскрёбы, в которых каждый этаж представляет собой аналог улицы или квартала. Другие могут напоминать бункеры или неопишуемые геометрические фигуры из домов, дорог и различных элементов инфраструктуры. Третьи не предназначены для жизни на Земле и отражают представления футуристов или фантастов об идеальных городах Марса или Луны. Неудивительно, что из таких кварталов магу нетрудно попасть в соответствующее царство Теменоса.

Царство теней

Страх смерти не просто универсален, но и – по мнению некоторых исследователей – лежит в основе любых других человеческих страхов. Неудивительно, что Царство теней представляет собой едва ли не самую крупную область, которую только можно встретить в Теменосе.

Этим же объясняется тот факт, что попасть в Царство теней куда проще, чем в большинство областей Теменоса. Вместо накопления шестнадцати успехов при проверке Медитации персонажу достаточно уснуть, вложить очко Маны и набрать только восемь успехов при проверках Сообразительности + Самообладания.

Кроме того, сюда же ведут дороги практически из всех погребальных мест, кладбищ и зданий, расположенных в любой другой части Теменоса.

Дальние пустоши

“Обжитая” часть загробного мира представлена лишь сравнительно небольшим (относительно гигантской территории Царства теней) участком земли в самом центре. Основную же часть этого мира занимают пустоши, практически – или целиком – лишённые жизни. Некоторые части пустошей отличаются друг от друга. Например, в одних местах персонаж может встретить футуристических роботов, которые продолжают ухаживать за могилами своих хозяев спустя тысячи лет после их смерти; в других магу встретятся поедатели мертвечины; в третьих жизни не будет вообще (и даже растения и насекомые будут вечно гнить на растрескавшейся земле).

Те части пустошей, которые расположены ближе к центру, могут обладать хотя бы следами человеческой цивилизации. Например, судьба может привести мага в деревню, все жители которой только недавно умерли от чумы – или даже воскресли в качестве зомби.

Призраки

В центре и некоторых других частях Царства теней персонаж обязательно встретит призраков. Как и в любом другом царстве Теменоса, большинство местных обитателей будут простыми “декоративными людьми” – то есть отражениями человеческих представлений о призраках.

Тем не менее, иногда в этом месте действительно встречаются души мёртвых людей. По всей видимости, это царство Теменоса необычно в том отношении, что оно обладает проходом в “реальный” загробный мир. Сами призраки редко понимают, что они находятся не в мире мёртвых, а в коллективном бессознательном всего человечества. Что ещё хуже, многие из них воспринимают декоративных обитателей этого царства как других призраков и проводят немало времени, пытаясь разобраться в их личных проблемах.

Загробные миры

Хотя Царство теней представляет собой единый загробный мир, в каком-то смысле его можно описать как вереницу различных миров из самых разнообразных человеческих мифологий.

Небытие

Одна из частей этого загробного мира заслуживает отдельного упоминания. Она представляет собой не столько определённую область, сколько отражение человеческих мифов об абсолютном забвении.

Существует только одна причина, по которой маг может отправиться в Небытие, и это – поиск призрака, архетипа или иного феномена, оказавшегося в Небытии, но всё ещё нужного этому миру. Начиная с первого шага в Небытие, персонаж начинает проходить проверки Решительности + Самообладания каждые 10 минут. Провал наделяет его

растущим штрафом -2 на ближайшие броски, и даже успех даёт модификатор -1. Когда проверка героя наконец оканчивается полным провалом, он остаётся в Небытии навсегда – разумеется, если его не попытается найти другой маг.

Небытие предлагает магам прекрасный способ избавиться от неудобных тел или улик. Особенно этим известны Жрецы престола, которые заманивают в эту часть Теменоса своих врагов и затем сталкивают их в бездну.

Нирвана

Ещё одна странная область Царства теней представлена гармоничной общиной призраков, в которых каждый (включая новых посетителей, таких как астральные путешественники) интуитивно чувствует мысли и эмоции окружающих.

Оказавшись в Нирване, маг проходит продолжительную проверку Сообразительности + Решительности, делая по одному броску в 10 минут. Накопив несколько успехов (по усмотрению Рассказчика, от 5 до 15), персонаж начинает чувствовать мышление окружающих настолько точно, что узнаёт одно сведение, обладающее для него важным значением в настоящий момент.

Тем не менее, каждые 30 минут персонаж проходит проверку Медитации. В случае провала он получает штраф -1 на ближайшую проверку. В случае полного провала он остаётся в этом мире гармонии и умиротворения навсегда – если только товарищи не найдут его и не приведут в чувство.

Дворец Смерти

Непосредственно в центре Царства теней расположен Дворец Смерти. Его окружает аура абсолютного небытия и ужаса, которая заставляет любое мыслящее существо пройти проверку Решительности + Самообладания прежде, чем оно сможет приблизиться к воротам Дворца. В случае провала маг должен провести хотя бы один час, собираясь с духом для следующей попытки. Морос, обладающие хотя бы одним уровнем Смерти, и другие маги, обладающие тремя уровнями Смерти, игнорируют эту проверку.

В стенах Дворца обитают сотни, если не тысячи по-настоящему могущественных призраков. Кроме того, любые чудовища, боги и ангелы смерти, придуманные людьми за долгую историю человеческой цивилизации, регулярно приходят в этот Дворец, чтобы поклониться самой Смерти.

Родник

Что отделяет людей от животных? Какой интеллектуальный или концептуальный аспект образует границу между Теменосом и Мировой душой? Некоторые маги считают, что настоящей границей между этими царствами служит Родник – небольшая область Анима Мунди, в которой нечеловеческие существа могут обрести интеллект и аналог человеческой души.

Впрочем, Родник представляет собой скорее феномен, чем отдельное царство. Он то появляется, то исчезает из других областей Анима Мунди, каждый раз занимая в них небольшое пространство, которое визуально кажется обычным продолжением этих царств.

Когда животное, растение или другое нечеловеческое существо получает возможность испытать таинственных вод Родника, оно обретает мышление, дар речи, а иногда – и возможность творить заклинания подобно магам из человеческой цивилизации.

Забытые царства

Время от времени маги натываются не на сам Родник, а на руины древних цивилизаций, основанных существами, обретшими интеллект. Примерами могут служить три следующих царства.

Криктипри, Воронья империя: Разумные вороны Криктипри жили на верхушках деревьев, годами выцарапывая на поверхности своих древесных домов загадочные символы. Со временем этих символов накапливалось так много, что со стороны они начинали напоминать засохшие руки, как будто сползающие по поверхности деревьев. Криктипри были художниками и ремесленниками. Трудно сказать, что именно положило конец их процветающей цивилизации.

Кошачье братство: Цивилизация домашних кошек была раем для её правителей и адом для более слабых существ. Кошки видели добычу во всех, кто жил за пределами их домов, хотя чаще всего они охотились для удовольствия, а не выживания. Кроме того, они любили узнать тайны других существ и записывать их в своих архивах. Говорят, некоторые из этих архивов можно найти и по сей день.

Колония: Цивилизация пчёл повторила судьбу Атлантиды. Обретя разум, эти создания организовали кастовую систему, в которой всем правили королевы. Со временем королевы начали осваивать колдовские искусства и выстроили мост, ведущий в Высшие царства. Некоторые даже успели пройти по нему над водами Уробороса. Все, кто остался в Анима Мунди, в конечном счёте погибли.

Гиблые пустоши

Непосредственно рядом с Родником всегда располагаются Гиблые пустоши – полоска земли, населённая дикими зверьми и безумными выходцами из погибших цивилизаций, которые охотятся на любых существ, пытающихся подобраться к источнику разума.

Ключ

Центр самого Родника, известный как Ключ, разнится от одного царства к другому, однако он всегда выглядит как источник воды. Это может быть горный ручей, оазис в пустыне или геотермальное жерло на дне океана. Простое зрение не выявляет никаких особенностей: невнимательный странник может пройти мимо источника, ничего не почувствовав. Однако Внутренний взор всегда позволяет магу увидеть, что это место переполнено силой и служит центром духовной эволюции для любого нечеловеческого существа.

Преимущества

Если воду из Родника выпьет сам маг, возможно, ничего не произойдёт – но возможно, он получит несколько очков Магического опыта или даже повысит на единицу сам Гнозис.

С другой стороны, Рассказчик может потребовать проверку дегенерации или наложить штраф -1 на Социальное взаимодействие с простыми людьми, поскольку с этого момента маг переходит на иную ступень развития.

Падшие

Некоторые существа оказались не готовы к обретению интеллекта. Поначалу они могут действительно показаться разумными, однако в действительности они просто не знают, что делать с мыслями, наполнившими их некогда гармоничное сознание.

Охотник

Внешне Охотник напоминает гигантского паука, однако мало кому удаётся его увидеть – и уцелеть. Это существо поджидает слабых и одиноких жертв, надеющихся обрести силу в глотке воды из источника. Некоторые маги считают, что Охотник воплощает бессознательные опасения животных или других существ, что эволюция может в конечном счёте привести к саморазрушению.

Сюжетные зарисовки

- **Белый слон:** Где-то в Падшем мире родился звериный пророк. Он бродит по горам и лесам, творя чудеса и призывая своих собратьев к обретению интеллекта. Мало кому из магов известно об этом создании, однако для тех, кто столкнулся с ним, уже давно стало ясно: этот звериный мессия коснулся Высшего мира. Однако у него есть свои враги. Некоторые существа – духи, маги или смертные культисты – не хотят, чтобы мессия достиг своей цели. К кабалу протагонистов обращается одинокий Тирсус, который хочет заручиться поддержкой других магов в этой войне за спасение единственного разумного животного на земле.

- **Поиск огня:** Герои узнают о группе Жрецов престола, которые верят, будто Родник некогда породил человечество, а затем наделил Пробуждённых магическими способностями. Теперь слуги Экзархов хотят захватить источник живительной силы, чтобы превратиться в ещё более совершенных существ.

- **Наследники Земли:** Недавно амбициозный маг заключил сделку с могущественным скорпионьим духом. Взамен на определённые услуги со стороны духа маг должен был принести ему воду из Родника. Маг успешно справился с этой задачей, однако теперь дух использует воду для создания армии эволюционировавших скорпионов.